nr indeksu 351555 nr 14 6 LIPCA 2000 r.

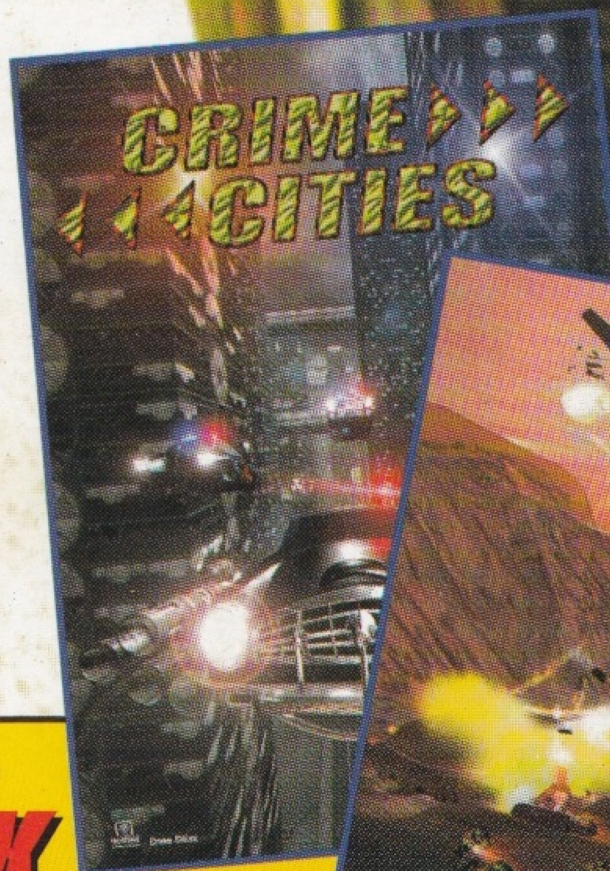
DIABLO 2 + CD – szczegóły wewnątrz

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy





2x SUPER PLAKAT

ZAPOWIEDŹ PRZEBOJU?

KINGDOM UNDER FIRE

Prohibicja – lata 30

Mafia



Lochy i podziemia

Crusaders of Might & Magic

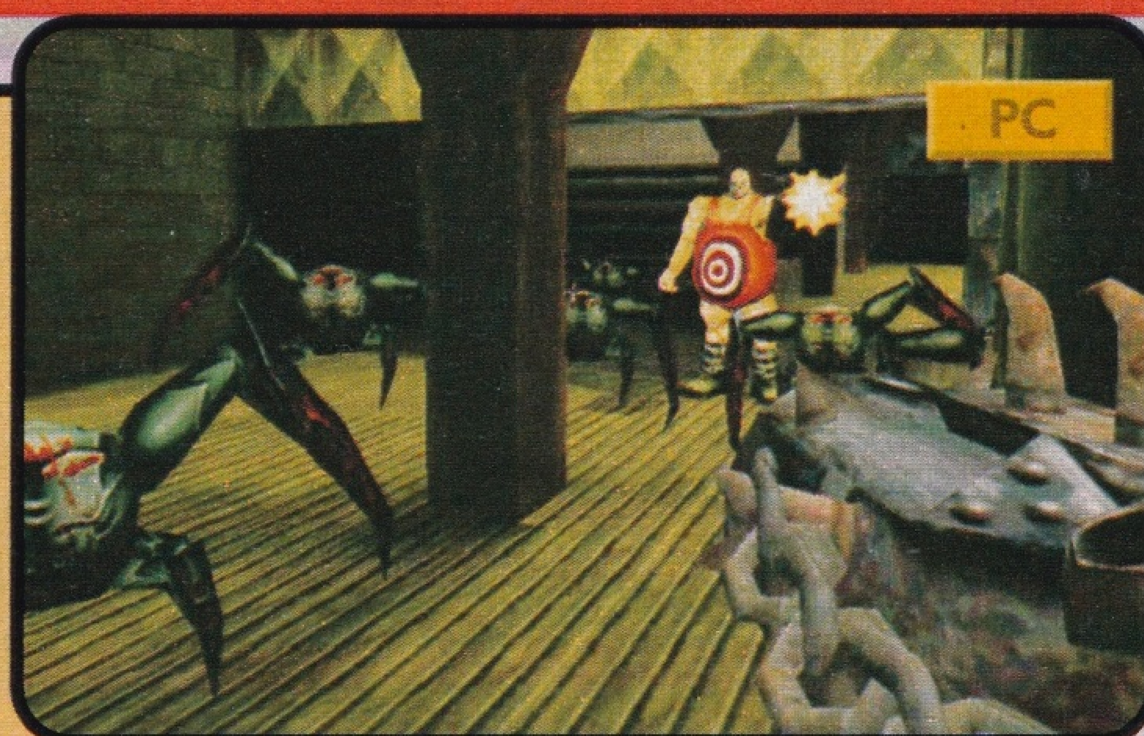


ISSN 1509-0558



ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

W numerze...



KISS: PSYCHO CIRCUS – złap sobie Clowna! S. 22



CRUSADERS OF M & M – pogrom kościotrupów S. 14



TRAFFIC GIANT – korki, korki i... korki S. 18



STAR TREK: ARMADA – na pokładzie Enterprise S. 16



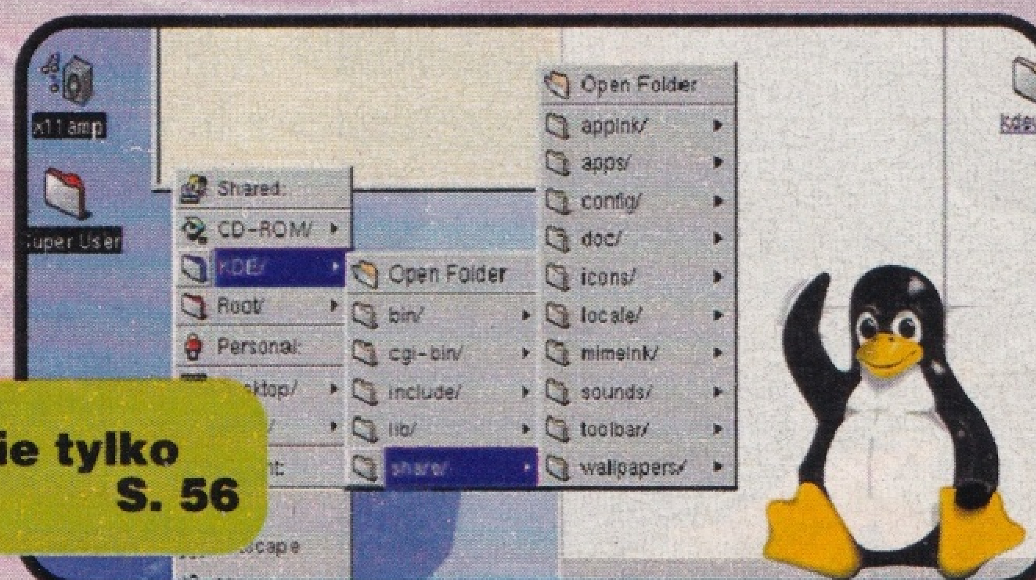
IN COLD BLOOD – witamy nowego superagenta S. 20



GRIND SESSION – szaleństwa na desce S. 28

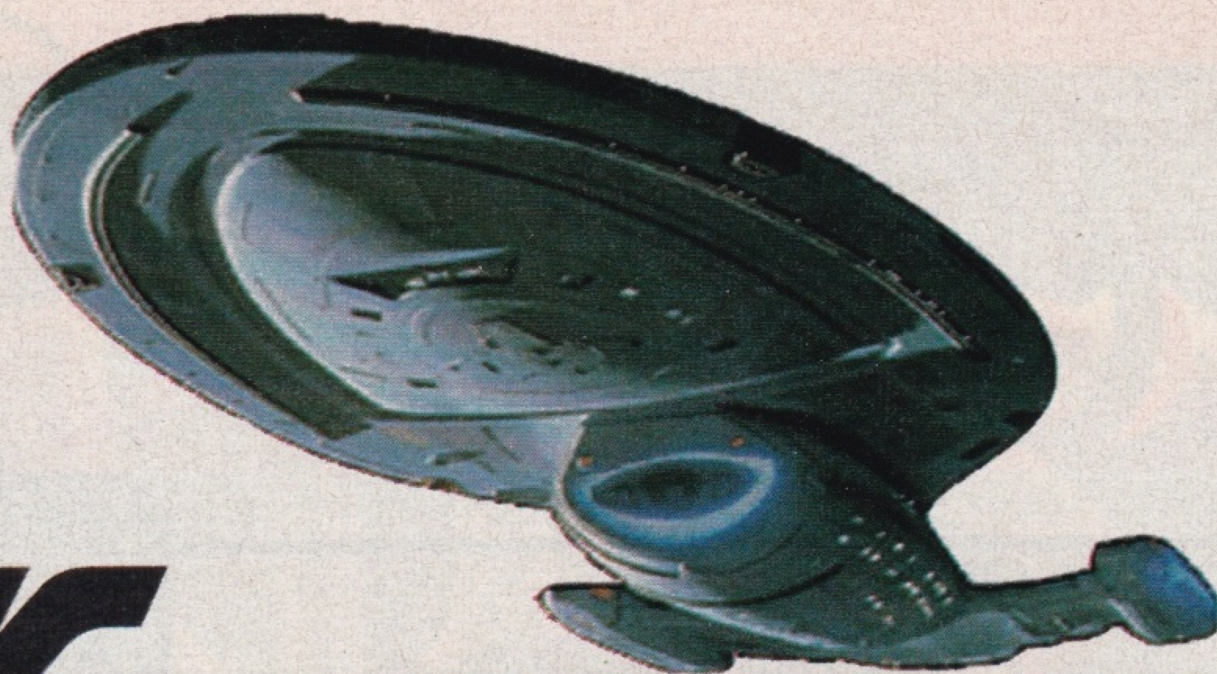


MONITOR W KAWAŁKACH – ważne pudło na biurku S. 45



LINUX – nie tylko Windows S. 56

Następny numer już za dwa tygodnie 20 lipca





STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Już we wrześniu ma pojawić się nowa gra FPP, ELITE FORCE. Jej akcja rozgrywa się w świecie jednego z najpopularniejszych seriali SF „Star Trek: Voyager". Przygotowuje ją Raven Software, znany m. in. z takich sławnych produkcji, jak SOLDIER OF FORTUNE

Fabuła gry zaczyna się, gdy Obca rasa przechwytuje USS Voyager. Członkowie załogi pod dowództwem szefa ochrony statku, Tuvoka, tworzą elitarny oddział, którego zadaniem jest uratowanie reszty towarzyszy. Oczywiście to dopiero początek przygody... Na uczestników gry czeka bowiem wiele niespodzianek. Przyjdzie im się zmierzyć zarówno z Obcymi, jak i kilkoma nowymi rasami. Akcja toczy się nie tylko na pokładzie Voyagera, ale też m.in. w tajemniczym sześcianie Borgów i na okręcie wojennym Klingonów.

ELITE FORCE korzysta ze sprawdzonego, znakomitego schematu graficznego gry QUAKE III: ARENA. Oznacza to, że możesz się spodziewać starannie dopracowanego, realistycznego wyglądu otoczenia – dowodem tego niech będą prezentowane obrazki z gry. Wygląd Voyagera i znanych z serialu statków Obcych ras stworzono w oparciu o oryginalne materiały udostępnione przez producenta serialu, wytwórnię Paramount. Twórcy gry zapowiadają także specjalne „atrakcje": zapadające się korytarze, wybuchające ściany, czy teleportujących się wrogów.

Udźwiękowienie gry zapowiada się wyjątkowo atrakcyjnie. **Głosu bohaterom ELITE FORCE użyczyli odgrywający ich w serialu aktorzy. Podobnie wykorzystano autentyczne efekty dźwiękowe.**

EF będzie przeznaczona zarówno dla jednego gracza, jak i do gry w Sieci. Ponadto bohater będzie uczestniczył zarówno w misjach opracowanych dla pojedyńczego gracza, jak i zespołowych. W trakcie gry sieciowej będziesz miał oczywiście możliwość rozmowy z postaciami kierowanymi przez komputer, a nawet opcję przejęcia ich i poprowadzenia samemu w razie potrzeby. Pod pewnymi względami kontakt z innymi bohaterami będzie przypominał to, czego można było doświadczyć w przebojowym HALF–LIFE. **Na potrzeby ELITE FORCE stworzono specjalny język programowania – ICARUS, którego zadaniem było maksymalne powiększenie możliwości kontaktu z otoczeniem.** Dzięki niemu postacie prowadzone przez komputer dostosowują się do aktualnej sytuacji. Każdy bohater będzie miał też nadaną własną osobowość. Fabuła gry nie będzie liniowa. Gracz będzie musiał podjąć decyzję, czy ratować swoją załogę, czy wypełnić rozkazy – od tego, co postanowi, zależeć ma dalszy rozwój akcji.

Poczekaj zatem na premierę i dołącz do kapitana Janeway, Tuvoka i Siedem z Dziewięciu, w walce o ocalenie Voyagera i... kto wie, czego jeszcze.



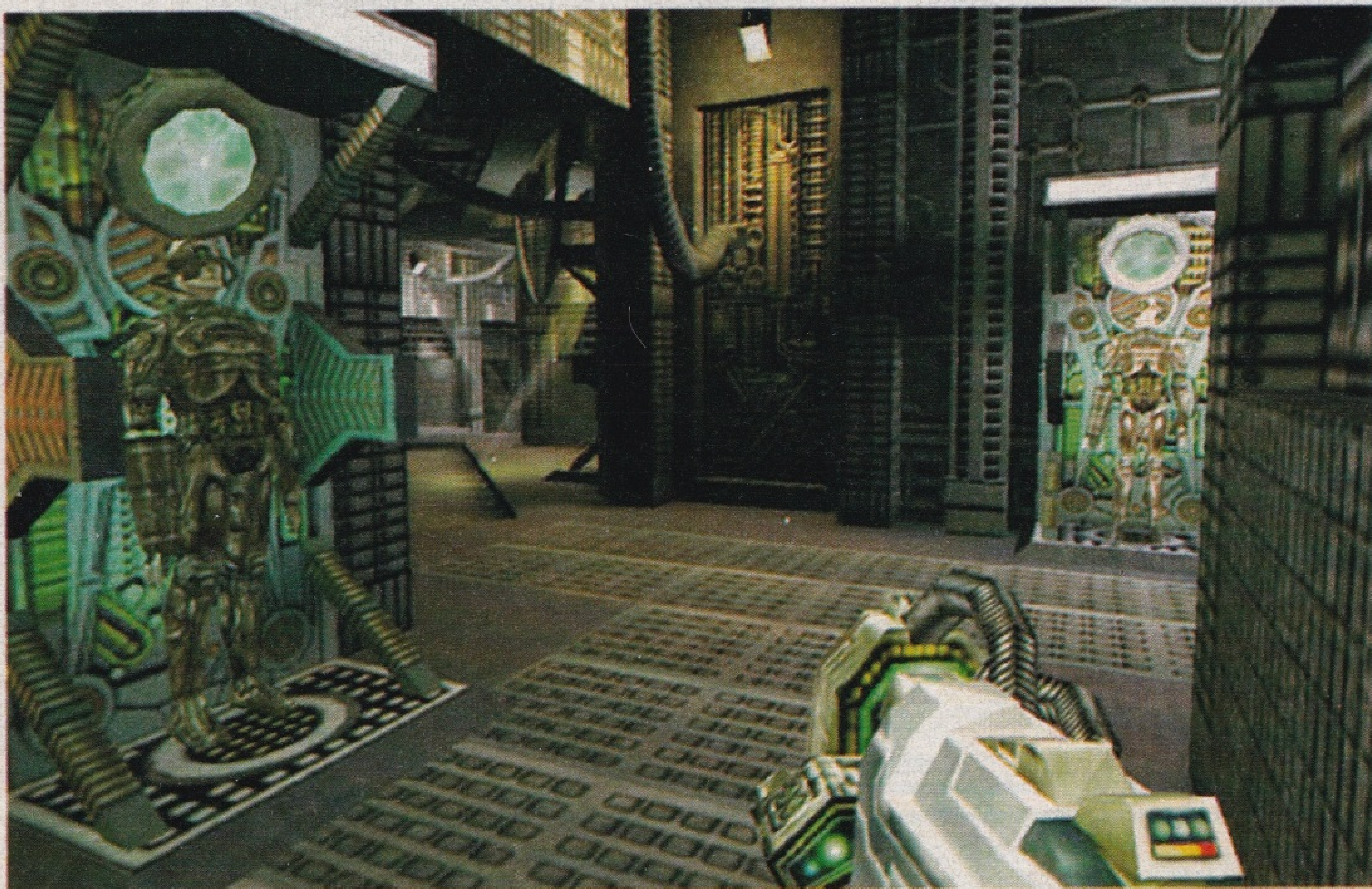
Oficjalna strona producenta gry. Zawiera wiele informacji o EF. Godna polecenia jest galeria bohaterów



Przeciwnicy są niebezpieczni, sprytni i pojawiają się wtedy, gdy wcale się ich nie spodziewasz. W czasie gry będziesz musiał stale trzymać broń w pogotowiu



W grze będzie można korzystać z kilku różnych typów broni. Więszość z nich już znasz, a zatem nie będziesz miał kłopotu z ich używaniem



Doskonała grafika i dopracowane realia sprawią, że ELITE FORCE będzie można oglądać po prostu jak kolejny odcinek serialu Star Trek

PC	PSX	N64	DC	A

Elite Force
Star Trek Action

Premiera: wrzesień 2000

Activision/LEM | 1-8 graczy

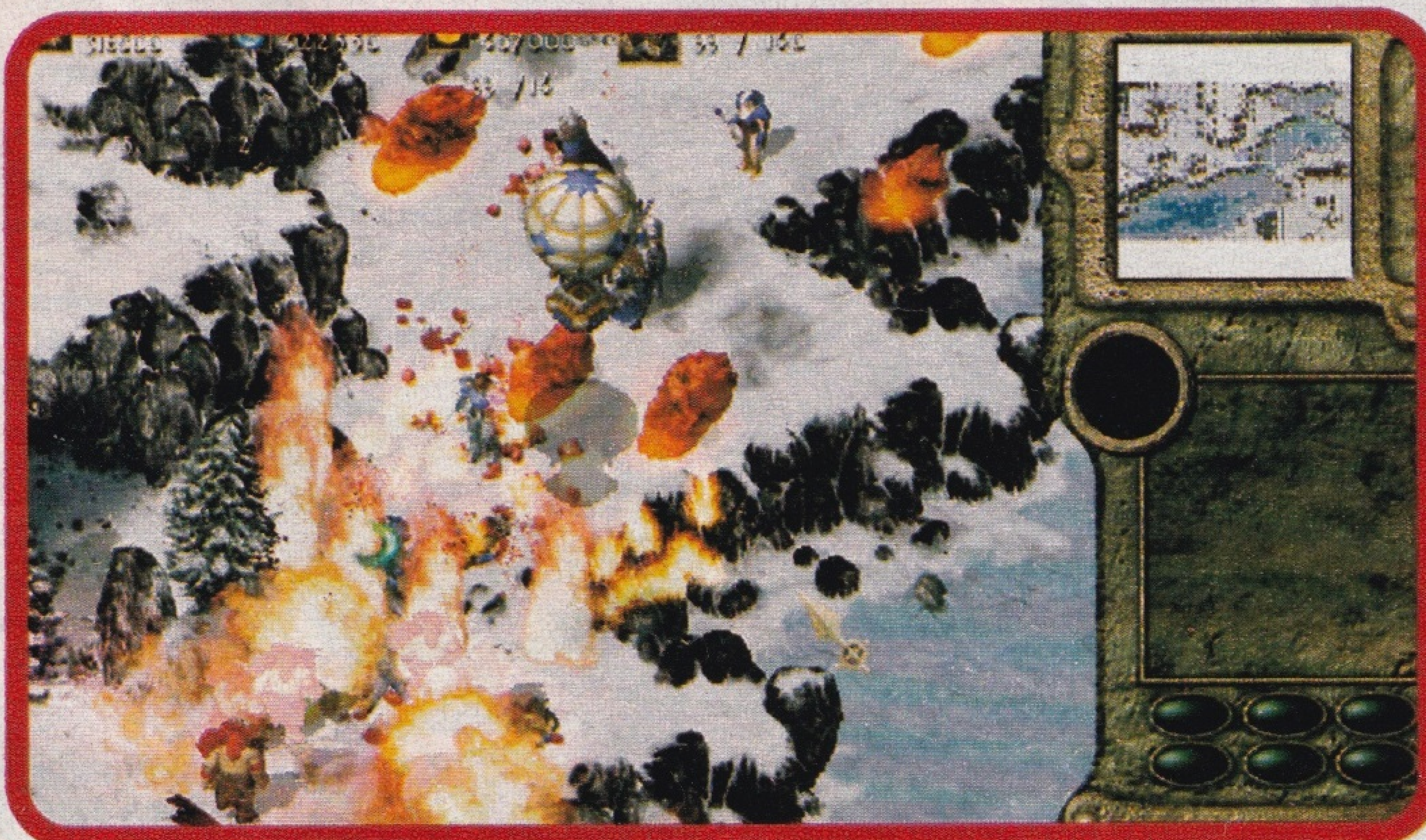
Smakowity kąsek dla miłośników serialu Star Trek. Wreszcie będzie można poczuć się jak bohater filmu!

Tekst: Jerzy Rzymowski

KINGDOM UNDER FIRE

Wojna to chyba najbardziej chwytliwy temat dla gier. KINGDOM UNDER FIRE jest kolejnym przykładem na to, jak chętnie gracze wcielają się w wodzów, generałów i królów. Wojna w KINGDOM nie odbiega od schematów znanych z innych RTS. Są tu dwie rasy, które się nie lubią i w związku z tym wojują. Oczywiście wygrać może tylko jedna strona

Kontynent Bersiah zamieszkuje Rasa Światła, czyli Ludzie i Elfy oraz Rasa Ciemności – Orkowie, Ogry i Ożywieńcy. Obie grupy nienawidzą się ze szczerego serca i pragną nawzajem zmieść się z powierzchni. Wojny, bitwy i potyczki są tu na porządku dziennym. Najgłośniejsze konflikty w historii to Wojna Rycerzy Xok i Wojna Bohaterów. Jak historycy nazwą najnowsze starcie? Czy będzie to chluba Światła, czy może jego porażka? Wynik tej wojny zależy oczywiście tylko od ciebie. Jak widać, KINGDOM UNDER FIRE pod względem fabuły nie oferuje nic nowego. **Gra – jak wiele innych – zdaje się powielać schemat, znany już z pierwszego WARCRAFTA.** Ponadto część strategiczna też zbytnio nie odbiega od znanych rozwiązań. Produkujesz tu jednostki, które mogą budować konstrukcje twojego miasta, czyli kuźnie, twierdze i tak dalej. Budynki zapewniają z kolei następne jednostki wojska i lepsze uzbrojenie. Czy jednak KINGDOM UNDER FIRE jest tylko kalką starych pomysłów? Wszystko wskazuje na to, że nie do końca. Przede wszystkim gra będzie połączeniem RTS i kilku elementów znanych z gier fabularnych, podobnie jak w WARCRAFT III. A zatem, po wygranych bitwach twoi bohaterowie będą zdobywać doświadczenie. Jego wymierną korzyścią jest zwiększenie cech postaci – takich jak siła, wytrzymałość czy szybkość. Ponadto polepszy się także Sztuczna Inteligencja postaci. Aby zdobyć sławę i skarby, będziesz mógł wysłać swojego bohatera wraz z niewielką drużyną na wyprawę w głąb jaskiń lub lochów. Jak w każdej dobrej grze fabularnej, spotkasz tam potwory, pułapki oraz skrzynie pełne złota i magicznych przedmiotów.



Efekty działania magii i eksplozje wyglądają niezwykle efektownie. Ale to już standard we wszystkich grach typu RTS

Samych jednostek w grze wystąpi ponad 70. Co ciekawe, większość z nich zostanie obdarzona własnymi, specjalnymi umiejętnościami. Oczywiście Siły Mroku będą koncentrować się na sposobach czynienia krzywdy i zadawania bólu. Przymierze ludzi będzie naomiast posiadać umiejętności leczenia, oczyszczenia duchowego, egzorcyzmy, a nawet możliwość przyzwania smoków do pomocy w walce. Obie strony będą różniły się nie tylko wyglądem jednostek, ale także ich zastosowaniem, a co za tym idzie – rodzajem najskuteczniejszej strategii. Np. krasnoludzkie armaty będą posiadać duży zasięg i olbrzymią siłę niszczącą. Jednak nie trudno zauważyć, że działa są bronią stacjonarną. Można je oczywiście przetransportować, ale to proces bardzo żmudny i powolny. Ponadto przemieszczana bombarda jest łatwym, zupełnie bezbronnym celem ataku. A nie trzeba dodawać, że jej wyprodukowanie kosztuje bardzo dużo złota i czasu. Skoro mowa o zasobach – w KINGDOM UNDER FIRE będą występowały trzy ważne surowce: żelazo, złoto i Mana. Zastosowanie pierwszych dwóch jest oczywiste. Mana natomiast, to energia magiczna, bez której Czarodzieje i inne jednostki nie są w stanie rzucać cza-



Jak zwykle w RTSach akcja gry toczy się w różnych krainach, począwszy od pustkowi, aż po zielone lasy



Starcia latających jednostek wyglądają bardzo ciekawie, choć same rodzaje wojska znasz już z innych gier tego typu

rów. Trzeba przyznać, że magia w KINGDOM UNDER FIRE będzie spełniać dużo ważniejszą rolę niż w innych grach RTS. **Do dyspozycji graczy zostanie oddane około 60 różnych zaklęć. Jak nie trudno się domyślić, będą to przede wszystkim czary bojowe i obronne.**

KINGDOM UNDER FIRE nie idzie tą samą drogą, co nowoczesne gry strategiczne, które koncentrują się przede wszystkim na zmaganiach zbrojnych, jak na przykład GROUND CONTROL. Są tu wszystkie znane elementy związane z rozbudową własnej wioski czy twierdzy. Przykładowe budynki to Wieża Czarnoksiężników, dzięki której zwiększasz moc swoich czarów. Kuźnia – miejsce, gdzie możesz konstruować nową broń i lepsze zbroje. Hall Bitwy daje możliwość trenowania Elfich Wojowników. Budynkiem o ciekawym zastosowaniu jest też Portal. Dzięki niemu możesz przywołać z zaświatów dawnych bohaterów, takich jak Keither, założyciel Azilli i wódz sławnych rycerzy Xok czy Światło Księżyca, najpotężniejszy Czarodziej tego świata. Oczywiście Siły Mroku też mają swoich idoli. Są to Krwawy Rick, wódz niesławnego Legionu Ciemności czy Amaruak Licz. Tacy bohaterowie będą w grze siłą ostateczną i prawie niezniszczalną. **Dla porównania – zwykła jednostka może mieć jakieś 30 punktów życia, gdy heros ma ich około 2000! Łatwo więc przewidzieć wynik ewentualnej potyczki...**



Mury i umocnienia odgrywają ważną rolę w trakcie zmagań z Rasą Ciemności. Jednak, jak widać na powyższym obrazku, łatwo je zburzyć

Mocną stroną KINGDOM UNDER FIRE jest bez wątpienia grafika. Pełno tu niesamowitych efektów – burze z piorunami, śnieżyce, strumienie ognia i kłębowiska gęstej mgły.

Ciekawie również zapowiadają się opcje gry wieloosobowej. Będzie można rozgrywać klasyczne deathmatche i prowadzić wyprawy bohaterów urozmaicone pojedynkami.

Wszystko zapowiada się dosyć ciekawie, pozostaje jednak obawa, że W KINGDOM UNDER FIRE jest zbyt wiele starych schematów i nie wiadomo, jak gra wytrzyma starcie z tak oczekiwanymi tytułami jak WARCRAFT III, RED ALERT 2 czy grami nowej generacji, którą zapoczątkował GROUND CONTROL.



Bardzo piękna strona zawierająca dużo grafik i gadżetów związanych z KINGDOM UNDER FIRE



Tekst: Maciej Jurewicz

MAFIA

Jeśli lubisz klasyczne gangsterskie kino akcji, wiedz, że już wkrótce będziesz mógł znaleźć się w Stanach Zjednoczonych, w świecie amerykańskiej mafii. Gra MAFIA przeniesie cię do krainy prohibicji, pięknych kobiet, przemytu, strzelanin, korupcji i bezprawia

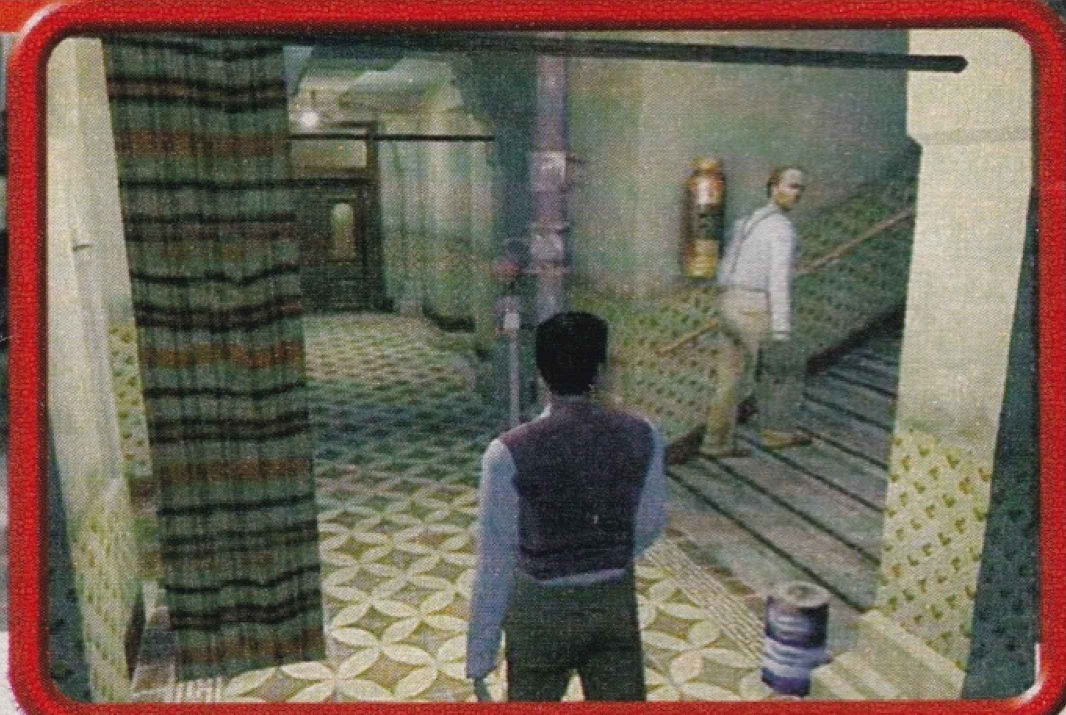
MAFIA będzie grą, w której na wirtualny świat lat 30tych spojrzysz z perspektywy trzeciej osoby. Autorzy gry zapowiadają, że postarają się wiernie odtworzyć atmosferę i wygląd amerykańskiego miasta z czasów prohibicji. Zobaczysz zatem mężczyzn w kapeluszach i garniturach, eleganckie kobiety, piękne restauracje i bary, w których podają... lemoniadę. **Będziesz także mógł przejechać się Fordem T lub jednym z kilku samochodów używanych przed II Wojną Światową w USA.** W MAFII wystąpisz w roli zwykłego „cyngla" na usługach gangsterów, reketiera ściągającego okup z niepokornych sklepikarzy, lub też kierowcy, który ucieka przed policyjnymi pościgami. Jeśli więc lubisz kino akcji, kochasz stare samochody, jazz i blues oraz pamiętasz Bruce Willisa w filmie „Ostatni Sprawiedliwy" – MAFIA będzie z pewnością grą dla ciebie.

Programiści i graficy włożyli sporo wysiłku, aby odtworzyć wiernie obszar około 12 mil kwadratowych amerykańskiego miasta, zachowując nie tylko oryginalny wygląd budynków, lecz także dokładnie oddając kroje strojów oraz obyczaje z minionej epoki. W MAFII zobaczysz m. in. klasyczne amerykańskie Chinatown, czyli Chińską Dzielnicę, slamsy czy też Międzynarodowy Port Lotniczy. Doskonale pokazany zostanie także ruch uliczny – obok bohatera będą przechodzić ludzie, przejeżdżać samochody itp. Gra podzielona zostanie na 20 misji, w których trzeba będzie wykonać wiele niebezpiecznych zadań. A swoją drogą ciekawe, czy bohater gry będzie przemycał nielegalny alkohol. Wszak było to jedno z najważniejszych źródeł dochodów amerykańskiej mafii z lat 30tych.

Grafika, jak widać, zapowiada się ciekawie. Ale czy kamerę będzie można ustawiać pod dowolnym kątem i zmieniać punkt widzenia? W zwiastunie MAFII pokazano ciekawe ujęcia ruchliwych ulic, którymi kroczą przechodnie i jeżdżą samochody. Słowem gra wyglądała zupełnie jak prawdziwy film. Reklama, reklamą – pytanie jednak, czy tak właśnie będzie wyglądała gotowa już MAFIA. A może graficy i programiści sięgną do filmów opisujących życie i przygody amerykańskich gangsterów? Nie wiadomo też, czy zobaczysz w tej grze strzelaniny tak wspaniałe, jak te z filmu „Bonnie i Clyde" lub z dworcowych schodów z „Nietykalnych".

Twórcy MAFII zadbali bez wątpienia o realia historyczne. W grze będziesz mógł skorzystać z jednego z kilku typów śmiercionośnych zabawek używanych przez prawdziwych gangsterów. **W trakcie strzelanin i porachunków wyciągniesz starego, poczciwego Colta model 1911, pistolet Smith&Wesson model 27, śrutówkę lub jeden z pierwszych sławnych pistoletów maszynowych: popularnego Thomsona, zwanego pieszczotliwie „Tommigunem".**

W MAFII możliwa będzie także gra przez Internet. Autorzy zapowiadają aż siedem różnych trybów opcji multiplayer, między innymi Deathmatch, Capture the Flag i wiele innych.



Wnętrza budynków, posadzki i stroje oddają doskonale klimat lat 30-tych



Charakterystyczne meble, obrazy i wystrój wnętrz. Graficy naprawdę się postarali



Klasyczna amerykańska uliczka w niezbyt miłej dzielnicy. Zupełnie jak w kinie

Samochód retro, kapelusz, garnitur i oczywiście niezawodny S&W. Oto ekwipunek każdego gangstera

Adres: www.talonsoft.com/mafia

Na tej stronie znajdują się jedynie podstawowe informacje o MAFII. Jest tu także zwiastun gry

PC	PSX	N64	DC	A

Mafia
Mafijne Action

Premiera: koniec 2000

Talonsoft/Play-It | 1-4 graczy

Bogactwo jest w zasięgu ręki. Wystarczy załatwić opornego „cyngla" lub przemycić 1000 butelek Whisky

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

HITMAN codename 47

Zimni, wyrachowani i pozbawieniu uczuć zawodowcy. Bez serca, bez emocji. To profesjonaliści w pełni oddani swojej pracy. Bohaterowie źli, a jednak coś do nich przyciąga twórców gier

Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o tym, żeby zostać profesjonalistą takim jak jeden z nich, to właśnie nadarza się okazja. **Do galerii sław Eidosu, Lary Croft i Garreta – Złodzieja, dołącza płatny zabójca o imieniu... Kryptonim 47.**

W grze HITMAN jesteś profesjonalistą od mokrej roboty. Jako zawodowiec musisz przemykać się niedostrzeżony, działać cicho, a po wykonaniu roboty sprawdzić, czy nie zostawiłeś obciążających cię śladów i niepostrzeżenie zniknąć. Zawodowiec nie kryje się jednak w cieniu, a przez większość miejsc, za wyjątkiem tych zastrzeżonych, może spokojnie przechodzić niezaczepiany przez nikogo. Schemat zadań i misji w HITMAN wygląda następująco: dostajesz zlecenie, udajesz się na miejsce i sprawdzasz teren. Wyszukujesz najlepsze miejsce na oddanie strzału, ale jeszcze tego nie robisz. Upewniasz się, czy nie zastawiono w pobliżu zasadzek. Obmyślasz drogę ucieczki i awaryjną metodę na opuszczenie okolicy. Czyli tak zwany plan A i plan B. Kiedy już wszystko jest gotowe, możesz zaczaić się na ofiarę. Możesz oczywiście wybrać plan „na Asterixa", czyli wpaść do jaskini lwa, prując ze wszystkiego co masz. A swoją drogą twojemu arsenałowi nie można nic zarzucić. Jesteś wyposażony w strunę, która służy za garotę do duszenia, pistolet maszynowy MP5 i niezawodny karabin snajperski. **Jeśli zdecydujesz się na strzelaninę w miejscu publicznym, twoje konto zostanie obciążone dodatkowymi kosztami.** Jest to cena za usługi „czyściciela", który sprząta pozostawiony przez ciebie bajzel. Nie możesz też zapomnieć, że po wykonaniu zlecenia musisz zamaskować swój trop. **Najlepiej jest zostawić ślady, które odsuwałyby podejrzenia od ciebie, a wskazywałyby na inną organizację.** Jeśli pokpisz sprawę – już po tobie. Należy także dodać, że członkowie gangów i uliczni siepacze nie będą stać, czekając aż ich zastrzelisz. Wszystkie postacie w grze będą działy niezależnie od ciebie. Patrol opryszków może nagle zmienić swoją trasę, a zaniepokojony strażnik magazynu – wezwać posiłki. Ciekawie zapowiada się też grafika gry. **Schemat graficzny Glacier (lodowiec) ma zapewnić efekty lepsze niż w NOCTURNIE.** Oznacza to, że postacie nie będą sztywne i niezmienne – skutki ciosów, strzałów i upadków będą widoczne nie tylko na ich ciałach, ale także na strojach. Trzeba przyznać, że sam pomysł, aby grać płatnym mordercą może być dla niektórych mocno kontrowersyjny i szokujący. Jednak program zapowiada się na tyle ciekawie, że śmiało można będzie polecić go dorosłym miłośnikom mocnych wrażeń.


Czasami trzeba stanąć przed wrogiem oko w oko, broń w broń


Dach. Najlepsze miejsce dla strzelca wyborowego i do czekania na ofiarę


Nocne kluby to miejsce spotkań gangsterów i ich kobiet

Będziesz się musiał sporo nameczyć, zanim oddasz końcowy strzał


To już prawie koniec zadania. Teraz wystarczy tylko dobrze wycelować


Niekiedy dochodzi do bezpośredniej wymiany ognia

PC	PSX	N64	DC	A

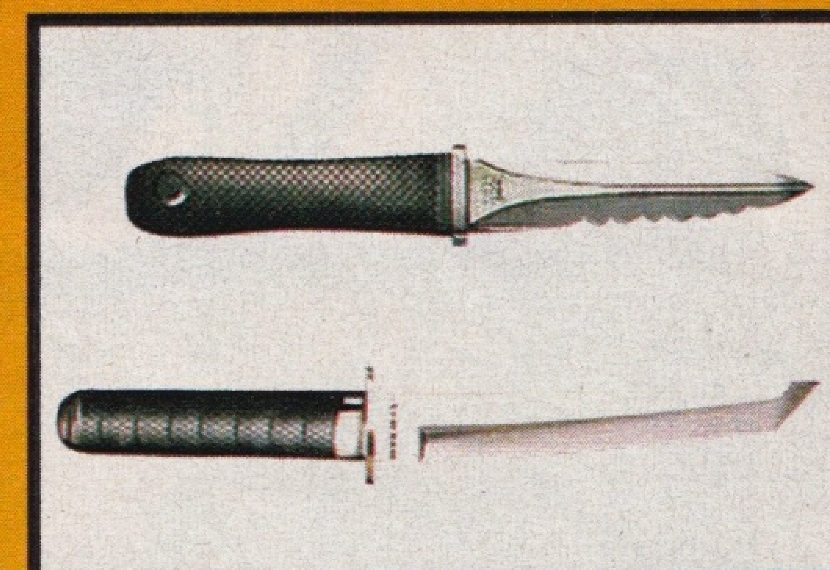
Hitman Codename 47
Action

Premiera: październik 2000

Eidos/IM Group	1 gracz

Wreszcie będziesz mógł zabawić się w Leona Zawodowca. HITMAN zapowiada się na coś w rodzaju THIEFA

NARZĘDZIA ZBRODNI













Oto strona producenta gry. Działa fatalnie, ale zawiera wiele informacji na temat HITMAN

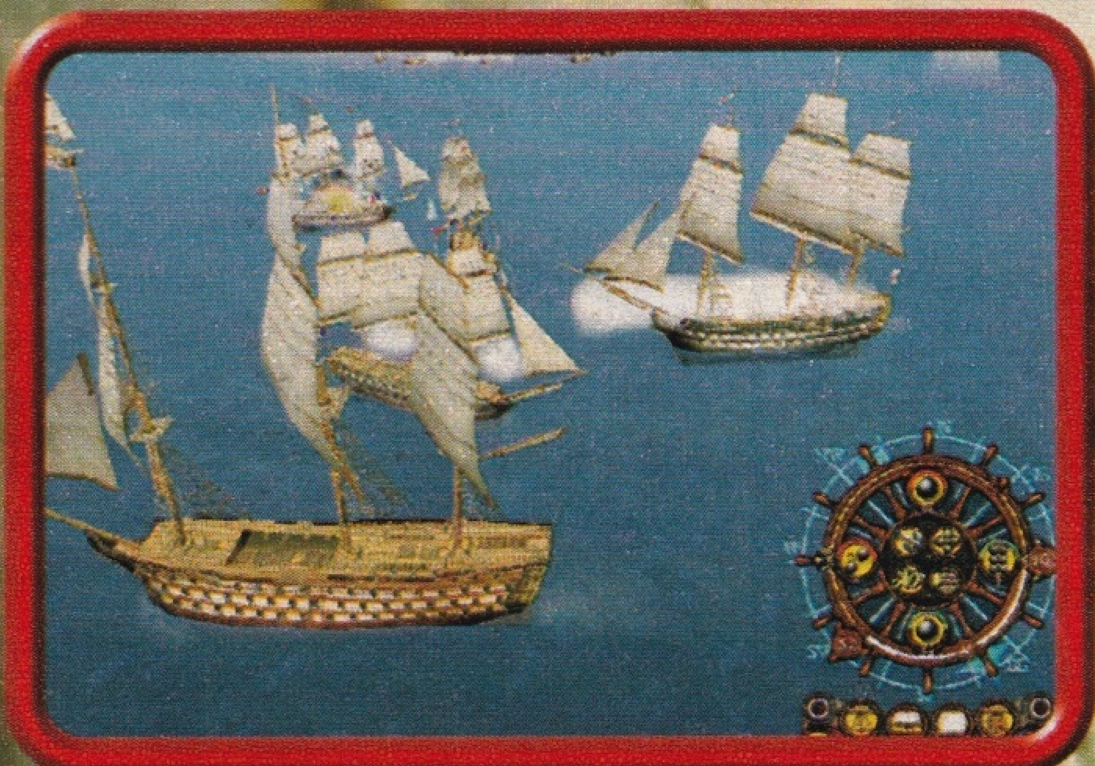
Tekst: Maciej Jurewicz

AGE of SAIL II

Ster lewo na burt! Do krоćset! Strzelajcie celniej! Naprzód po zwycięstwo! Nakarmimy wami rekiny!



Statki wyglądają niezwykle realistycznie, a kamerę można ustawić pod dowolnym kątem



Wielki okręt liniowy dysponuje potężną siłą ognia. Niestety, załadowanie dział trwa długo

Jeśli jesteś miłośnikiem żeglarstwa, lubisz morskie przygody i bitwy, to Talonsoft przygotowuje dla ciebie coś specjalnego. Już niedługo ukaże się morska gra strategiczna AGE OF SAIL II.

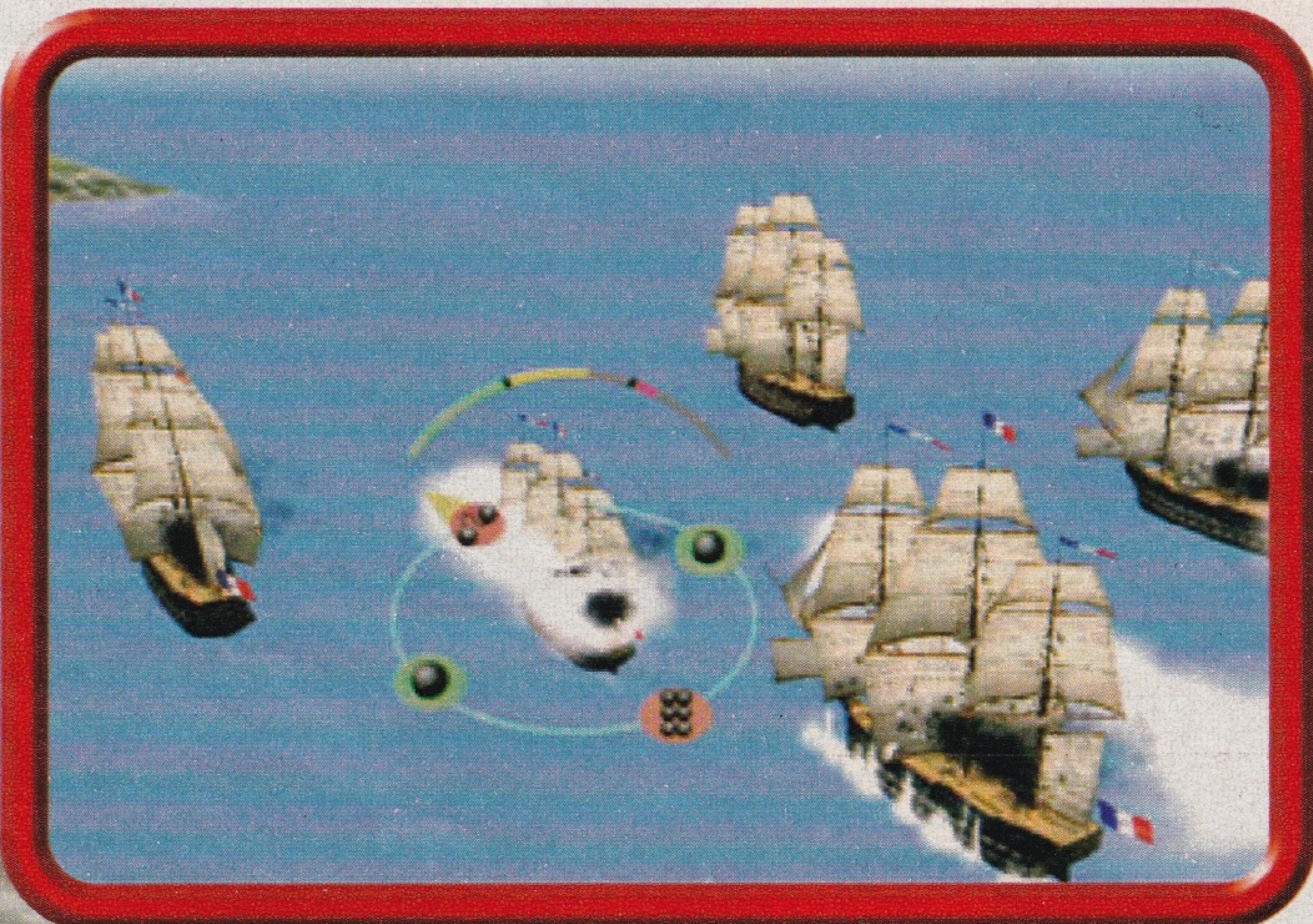
AGE OF SAIL II to oczywiście kontynuacja pierwszej części gry, w której mogłeś wystąpić w roli admirała floty żaglowców. Akcja tego sequela rozgrywa się w latach 1775–1812, a zatem w złotym wieku wielkich okrętów liniowych. **W AGE OF SAIL II będziesz mógł wziąć udział w historycznych kampaniach przedstawiających walki pomiędzy Anglikami i Francuzami, a także pomiędzy Anglikami i Amerykanami.** Będziesz mógł wybrać jeden także spośród ponad 100 scenariuszy przedstawiających wielkie bitwy morskie, takie jak chociażby Kopenhaga, czy Trafalgar, gdzie angielski admirał Nelson zniszczył francuską flotę wojenną.

AGE OF SAIL II ma bardzo szczegółowo przedstawiać realia XVIII i XIX–wiecznych kampanii morskich, a także wielkich bitew z przełomu stuleci. Autorzy gry zapoznali się z obszernym materiałem historycznym dotyczącym opisywanego okresu. **W programie pojawi się ponad 2000 najróżniejszych statków z 11 krajów.** Bardzo wiernie mają być odtworzone także wielkie bitwy morskie i strategie dowodzenia eskadrami okrętów wojennych. Np. załadowanie dział w czasie bitwy ma trwać aż... 5 minut, jednak jest to zgodne z realiami historycznymi. Morskie bitwy i kampanie pokazane zostaną w grafice 3D i będą toczyć się w czasie rzeczywistym.

A jakie były realia morskich wojen na przełomie XVIII i XIX wieku? Nie pływały już wówczas ogromne galeony, czy zwrotne karawele. Najczęściej stosowanym szykiem okrętów wojennych był szyk liniowy. Polegał on na tym, że w czasie bitwy okręty liniowe obu walczących stron ustawiały się równolegle do siebie, w dwóch długich liniach i zasypywały się gradem kul, starając się uszkodzić żagle i kadłub przeciwnika. **Jeśli się to udało, jednostka zbliżała się do okrętu wroga, wtedy załoga zczepiała obydwa okręty za pomocą lin i bosaków, przeprowadzając abordaż i wdzierając się na pokład uszkodzonego, nieprzyjacielskiego**



Bitwy są dynamiczne i barwne. Ciekawe tylko, czy będzie można zobaczyć marynarzy dokonujących abordażu na wrogi okręt



Sam możesz wybrać szyk bojowy swej floty. Od niego zależy, jak będzie wyglądała bitwa i czy twoja armada poniesie straty



W grze pokazanotakże wybrzeże, a zwłaszcza nadbrzeżne fortece, rafy, skały, czy umocnienia obronne

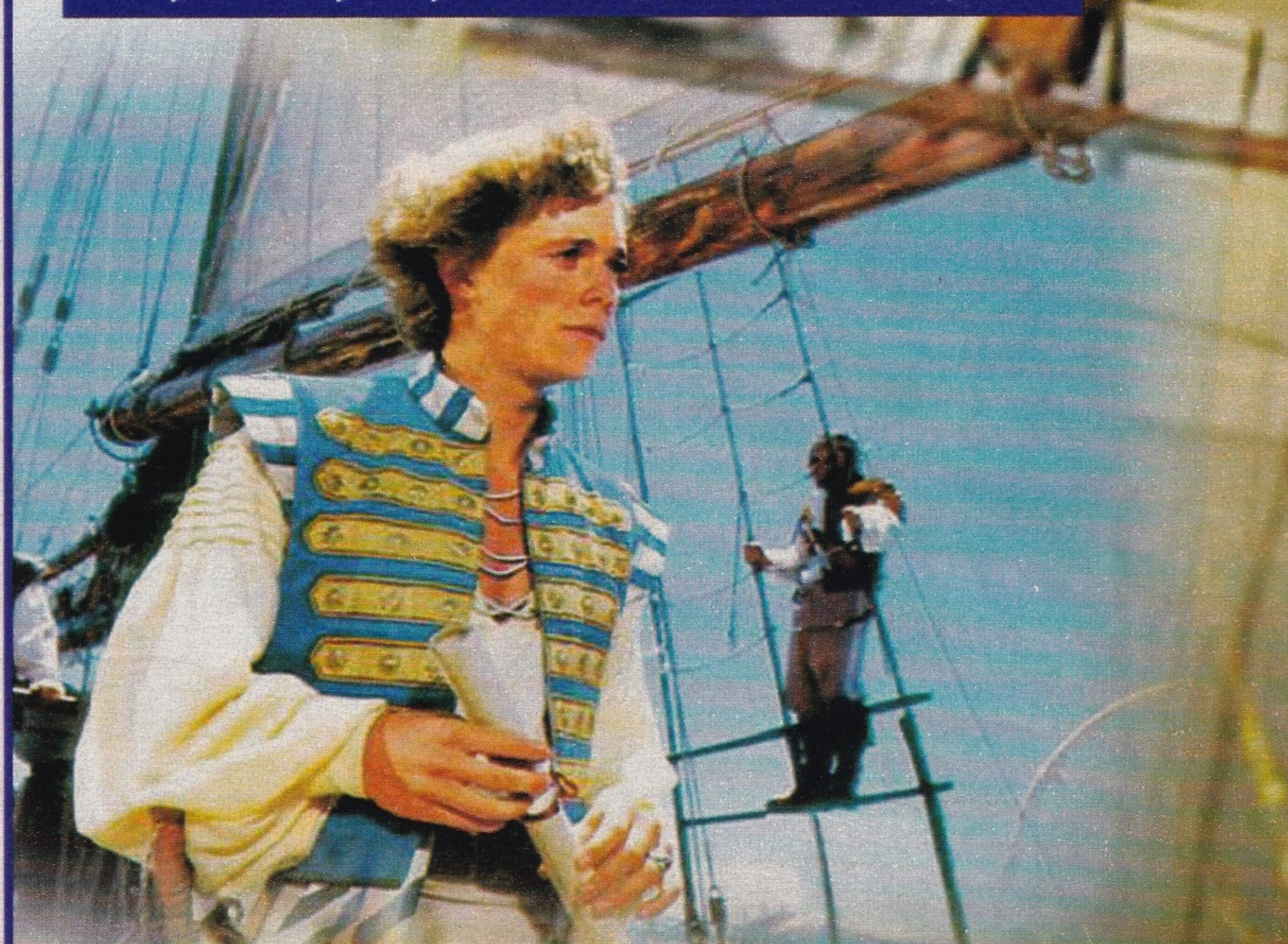


Typowy mały statek z przełomu XVIII i XIX wieku. Szybki i zwrotny, niestety, nie miałby żadnych szans w walce z okrętem liniowym

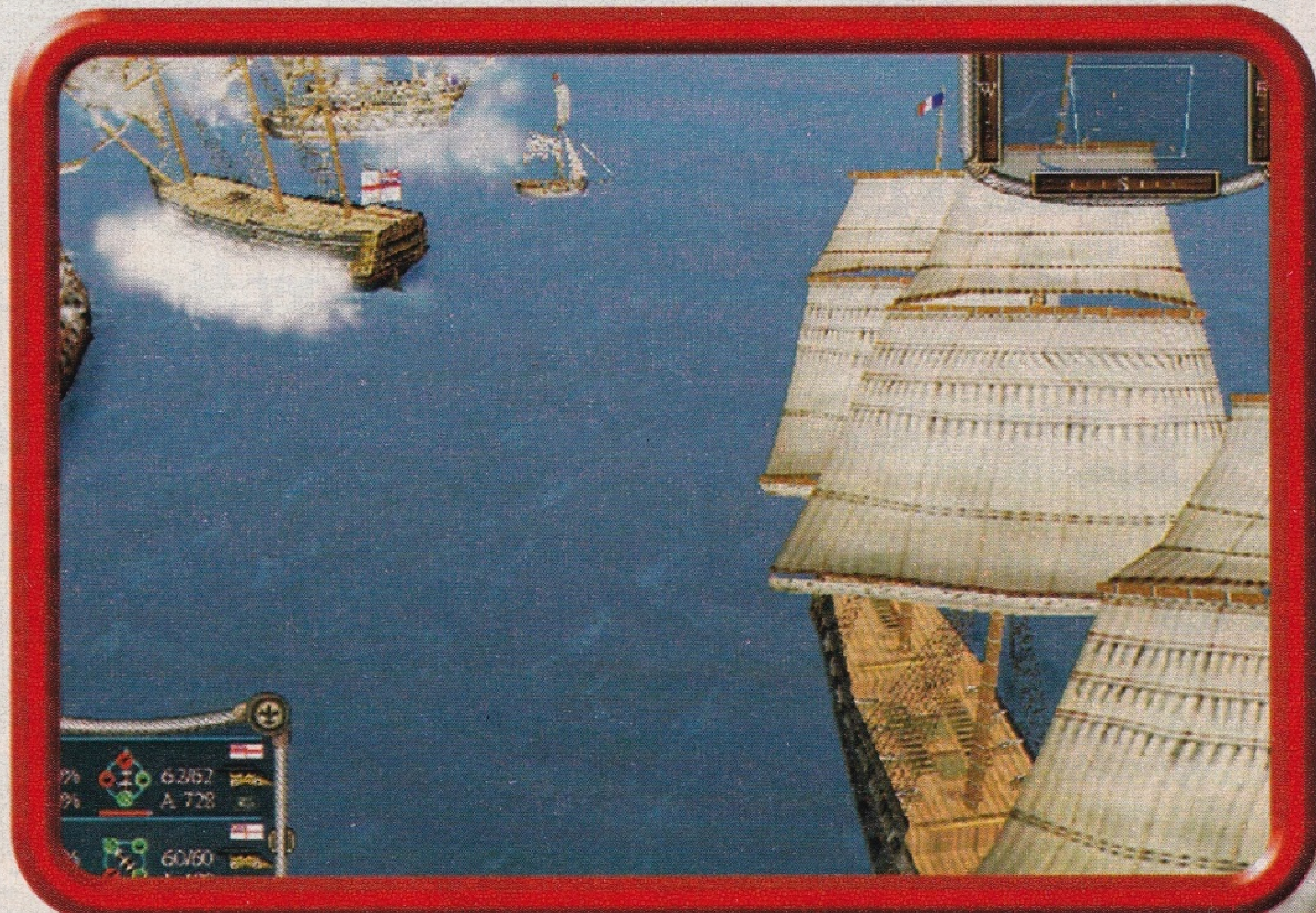
okrętu. Życie marynarzy na XVIII i XIX–wiecznych okrętach wojennych nie było łatwe. Dostawali marną zapłatę, prostackie, byle jak przygotowane jadło. Spali na dolnych pokładach, na hamakach rozwieszonych przy działach, codziennie narażeni byli na obelgi ze strony bosmanów, oficerów i kapitana, a za najlżejsze przewinienia groziły srogie kary – przede wszystkim chłosta. Nie należy się zatem dziwić, że wobec takiego losu marynarzy, nikt przy zdrowych zmysłach nie zaciągał się dobrowolnie na okręt wojenny, woląc spokojniejszą służbę we flocie cywilnej. Dlatego też, aby pozyskać marynarzy, po prostu wybierano ich spośród wziętych do wojska młodych mężczyzn. **A gdy dezercje, choroby i kule przeciwnika przerzedziły załogę, kapitanowie urządzali w portowych miastach prawdziwe polowania na ludzi, wszystkich schwytanych, niezależnie od ich zawodu, wieku i pochodzenia, wcielano do załogi okrętu wojennego.** Już w XIX wieku w portowych miastach obu Ameryk, a także w Anglii i Europie Zachodniej popularność zdobyła profesja tzw. szanghajerów. Byli to ludzie, którzy porywali przemocą mężczyzn i dostarczali ich kapitanom statków, oczywiście za odpowiednią opłatą. Porywani werbowani byli do załóg tych jednostek, na których nikt nie chciał pływać, gdyż panowały tam bardzo ciężkie warunki, a okrutni oficerowie i dowódca znęcali się nad marynarzami.

Grając w AGE OF SAILS II nie będziesz musiał oczywiście przejmować się losem zwykłych majtków z twojej załogi. Jako szlachetnie urodzony kapitan i admirał nie będziesz spał w hamaku między działami, wśród brudu i robactwa. Do ciebie należydowództwo nad eskadrami okrętów wojennych – musisz poprowadzić je do zwycięskiej bitwy. **Zaczynasz jednak jako zwykły kadet, a za zasługi bojowe możesz w końcu zostać awansowany nawet na admirała.**

W AOS II wykorzystany zostanie program graficzny Storm, który obsługiwał takie gry, jak pirackie action SEA DOGS. Dzięki niemu w każdej bitwie pokazane zostanie ponad 30 rodzajów statków, uwzględnione zostaną warunki pogodowe, a także wiele efektów specjalnych.



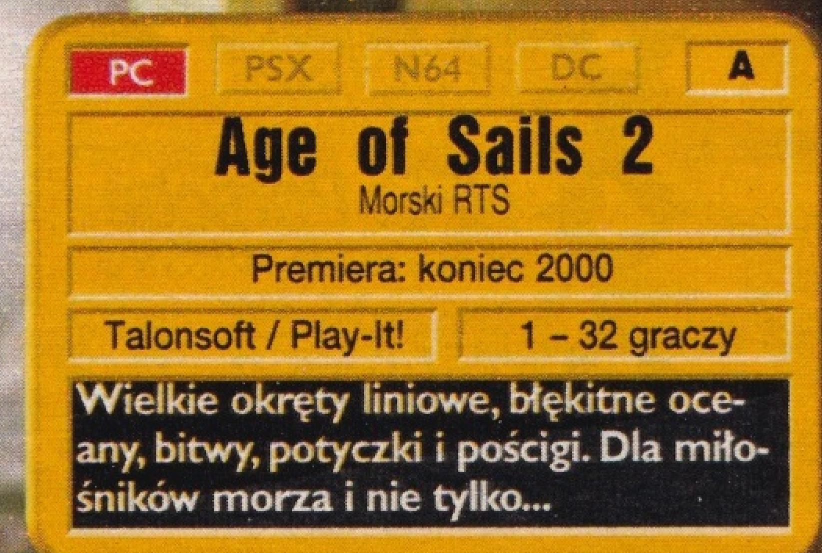
W grze sam podejmiesz decyzję, w jaki sposób zaatakować przeciwnika i w którym momencie przejść do abordażu



W rozgrywce sieciowej będzie mogło uczestniczyć nawet 32 graczy. Czy oznacza to, że każdy z ich będzie dowodził własnym statkiem?



Oto oficjalna strona producenta gry. Nie ma tutaj zbyt wielu informacji, ale być może niedługo pojawi się demo



PC | PSX | N64 | DC | A

Age of Sails 2
Morski RTS

Premiera: koniec 2000

Talonsoft / Play-It! | 1 – 32 graczy

Wielkie okręty liniowe, błękitne oceany, bitwy, potyczki i pościgi. Dla miłośników morza i nie tylko...

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

1 QUAKE 3



Wasze TOP 10

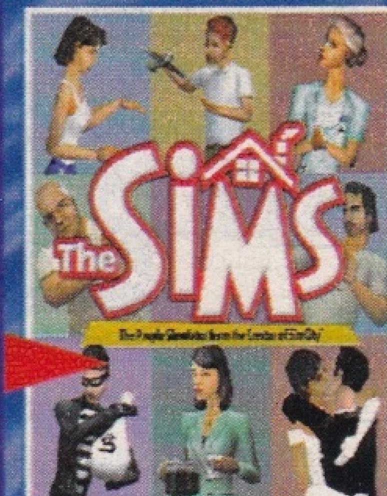


1. Quake 3 (poprzednio: 4)
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Wreszcie, po tylu trudach i zmaganiach, Quake na pierwszym miejscu. Tak trzymać!



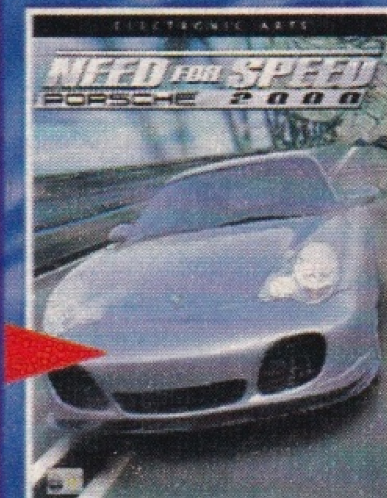
2. Driver (poprzednio: 1)
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Staruszek Driver opuścił swoje stare miejsce. Ale ciągle trzyma się w czołówce

3. Tomb Raider IV (poprzednio: 3)
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Tak samo Lara Croft zawsze zwycięska. Uczepiła się trzeciego miejsca



4. The Sims (poprzednio: 5)
MAXIS/EA/IPS – PC
Wakacje... Czas miłości, wzruszeń, namiętności i oczywiście czas telenowel

5. FIFA 2000 (poprzednio: 2)
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Koniec mistrzostw i spadek popularności piłki nożnej. Fifa spada na łeb, na szyję



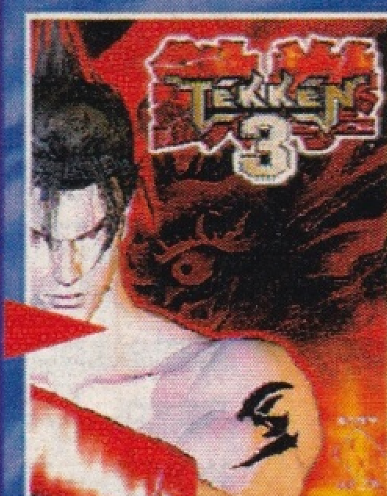
6. Need for Speed: Porsche (poprzednio: 8)
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Czas na wyścigi samochodowe. Doskonała gonitwa, zwłaszcza gdy ściga się Porsche

7. Unreal Tournament (poprzednio: 10)
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Zdeterminowany bohater przekroczył granicę pierwszej dziesiątki



8. Starcraft (poprzednio: 18)
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Tryumfalny powrót Starcrafta. Poprzednio był na miejscu... osiemnastym

9. Diablo (poprzednio: 13)
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Na rynku pojawił się już młodszy brat pierwszego diabełka, czyli DIABLO 2



10. Tekken 3 (poprzednio: 7)
NAMCO/SONY – PSX
Wielka zwada we wschodniej dzielnicy, czyli bij, zabij, siecz, tnij i rąb!

2 DRIVER



3 TOMB RAIDER 4



System TOP 5

PC

1. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOSMIRAGE – Action – 155 zł
4. **The Sims** – MAXIS/EA/IM GROUP – Symulacja rodziny – 115 zł
5. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 99 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 199 zł
4. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
5. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 199 zł

NINTENDO 64

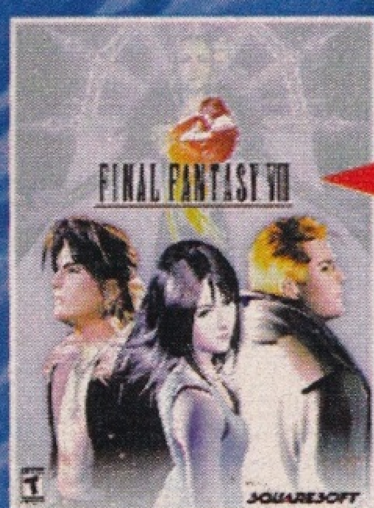
1. **Turok Rage Wars** – ACCLAIM – Strzelanka – 279 zł
2. **Golden Eye** – RARE – Strzelanka – 219 zł
3. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Zręcznościówka – 269 zł
4. **Command&Conquer 3D** – WESTWOOD – RTS – 259 zł
5. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Bijatyka – 269 zł

GAME BOY

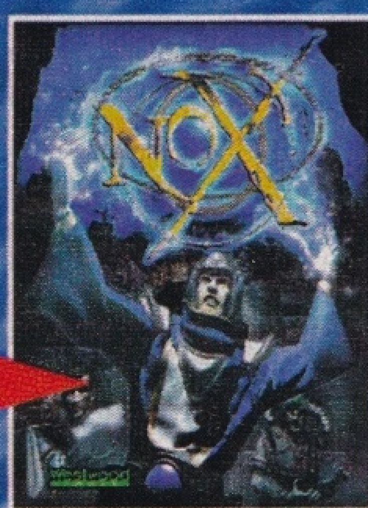
1. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
3. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
4. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

P 20

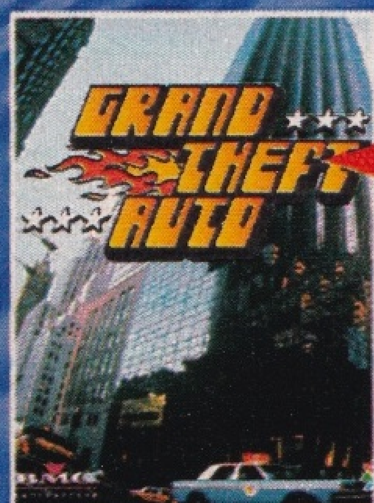
Notowania z ostatnich 2 tygodni



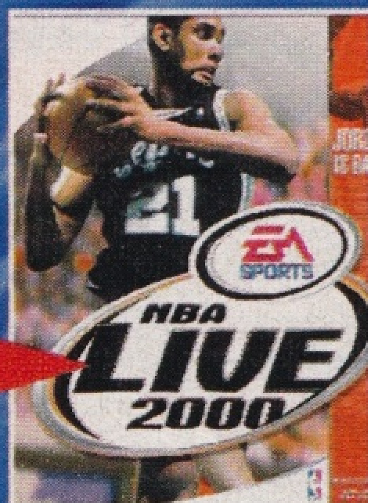
11 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
9
Final Fantasy spada w dół. Ale nie trzeba się martwić. W Japonii pojawił się już FF IX



12 Nox
WESTWOOD/IPS – PC
15
Ostatnio Action jest w modzie, więc Nox nie może się zdecydować, czy opuścić listę



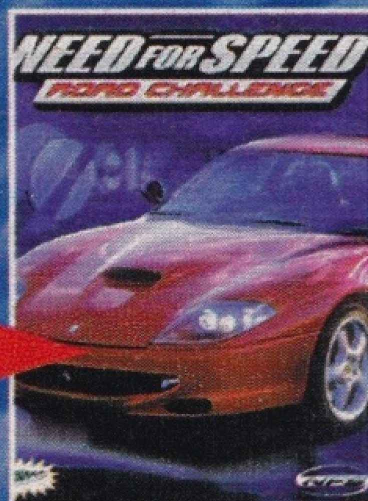
13 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
10
Kolejny spadek na liście. Może naszym czytelnikom już znudziło się życie chuligana?



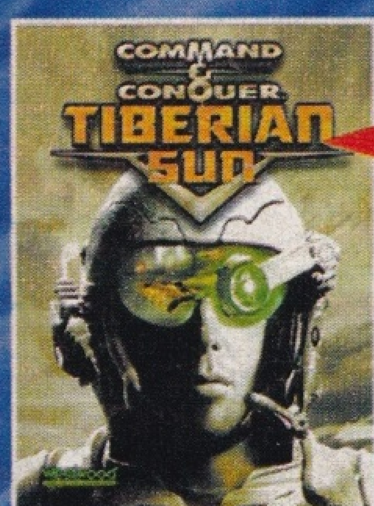
14 NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
12
Sezon na koszykówkę zdecydowanie minął. A przecież są wakacje i trzeba w coś pograć



15 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
16
Quake drepcze w miejscu – raz jest wyżej, raz niżej, ale w drugiej dziesiątce



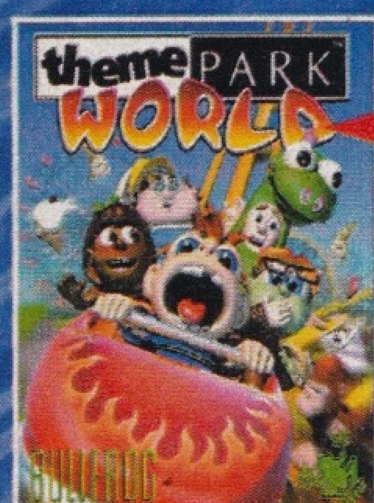
16 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
6
Z powodu awarii pompy wtryskowej NFS IV musiał wycofać się z wyścigu



17 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
14
Tiberian Sun wciąż nie może wyrwać się z drugiej dziesiątki listy przebojów



18 Half-Life
SIERRA/PLAY-IT – PC
P
Half-Life to gra wszech czasów. I dlatego pojawiła się znowu. Życzymy sukcesów



19 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
P
Powrócił także stary dobry Theme Park. Jak widać, dawne przeboje trzymają się mocno

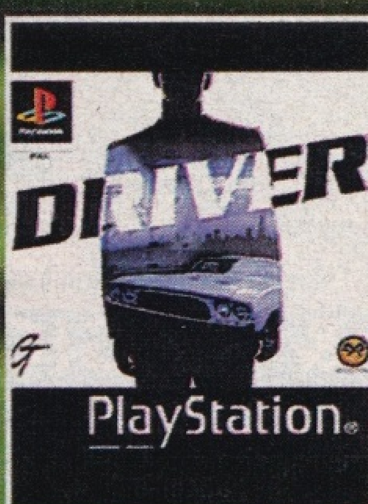


20 Grand Theft Auto 2
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
P
I jeszcze jedna nowość. Szkoda, że daleko jej do pierwszej części GTA

SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów

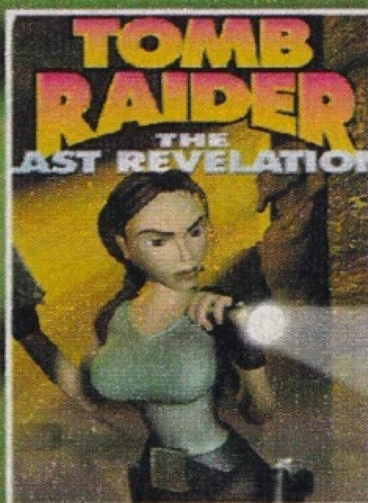




1 Driver
Właśnie zadzwonił telefon. Idź i odbierz, bo pewnie masz robotę

2 FIFA 2000
Emocje po mistrzostwach Euro 2000 jeszcze nie opadły

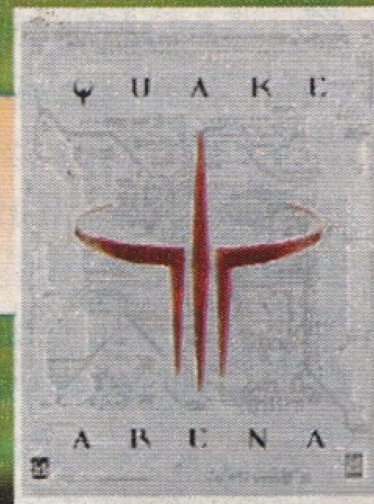


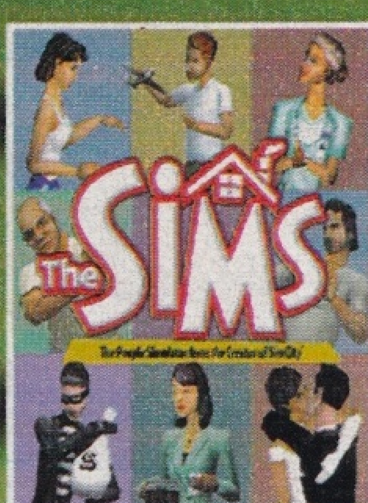




3 Tomb Raider IV
Lara Croft jak zawsze tajemnicza, urocza i niezwyciężona

4 Quake 3
Strzelanina, pułapki, zasadzki – dla prawdziwych mężczyzn

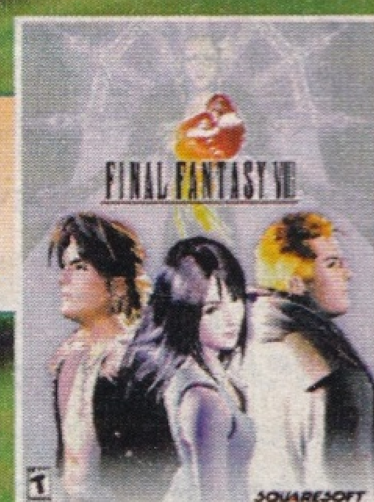


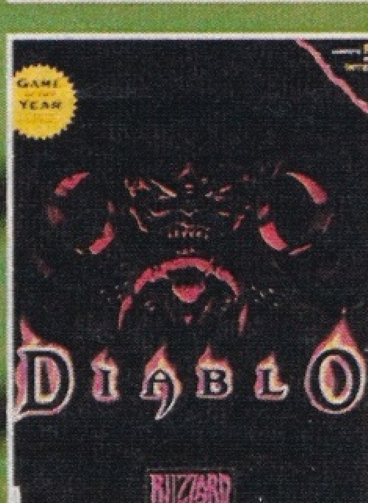




5 The Sims
Spokojne życie wirtualnej rodzinki wcale nie jest usłane różami

6 Final Fantasy VIII
Piękna grafika, dopracowane postacie i skomplikowany interfejs







7 Diablo
Najsławniejsza komputerowa gra Action-RPG na świecie

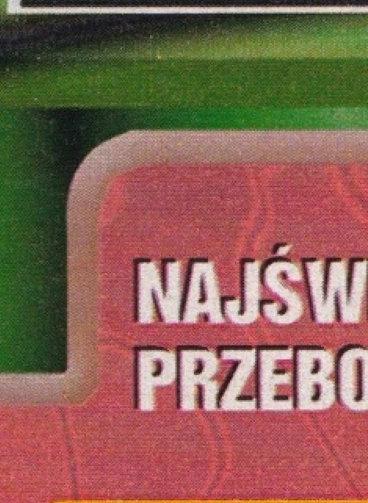
NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 Psycho Circus
PSYGNOSIS / PLAY IT – PC

Nie lubisz cyrku? A zatem będziesz miał okazję pogadać z cyrkowcami i powiedzieć im co czujesz





2 Crusaders of Might&Magic
3 DO / IM GROUP – PC/PSX

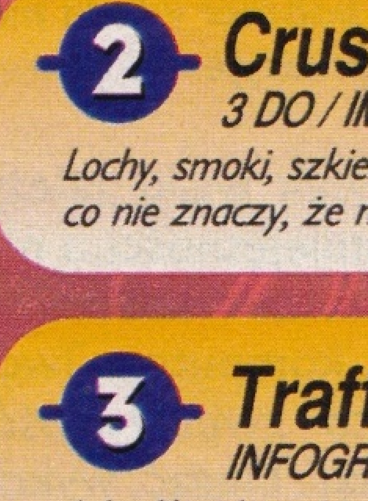
Lochy, smoki, szkielety i potwory. Widziałeś to już wiele razy, co nie znaczy, że nie powinieneś spróbować jeszcze raz!



3 Traffic Giant
INFOGRAMES – PC

Jak zlikwidować problemy z komunikacją? Jak przekonać ludzi, aby porzucili samochody i wsiedli do tramwaju?





4 Star Trek Armada
ACTIVISION / LEM – PC

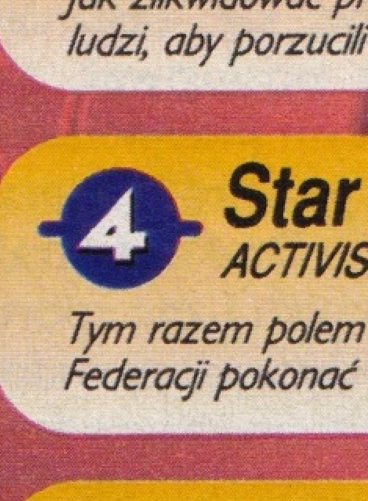
Tym razem polem bitewnym jest Wszechświat. Pomóż Federacji pokonać wrogów galaktycznego pokoju!



5 24 Hours Le Mans
INFOGRAMES / CD PROJEKT – PC

Jeśli chcesz, możesz spędzić 24 godziny przed ekranem komputera, rozgrywając najdłuższy wyścig swojego życia







DREAMCAST

1. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
2. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
3. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł
4. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł
5. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

CRUSADERS of Might and Magic

Fani serii gier fabularnych MIGHT & MAGIC nie będą zachwyceni tym tytułem. Mogą nawet stwierdzić, że to zdrada. Wszak CRUSADERS nie jest klasyczną grą RPG. Ale miłośnicy akcji i bijatyki znajdą w niej coś dla siebie

Fabuła tej gry jest tak prosta, że niemal prymitywna. CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC nie posiada super grafiki. Muzyka słyszana podczas rozgrywki to stare utwory, znane z HEROES i MIGHT & MAGIC II. **Nie jest to gra RPG, tylko akcja, która wykorzystuje kilka elementów z gier fabularnych.** Interakcja z Bohaterami Niezależnymi jest prawie żadna. Ogranicza się tylko do wysłuchania, co dana postać ma do powiedzenia, a czasem do obejrzenia wyreżyserowanej sceny dialogowej. **Wydawało by się więc, że CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC to gra kiepska i nie warta uwagi. A jednak tak nie jest. Drzemie w niej dziwny urok. CRUSADERS wciąga już od pierwszej chwili po uruchomieniu gry.**

Nawet się nie spostrzeżesz, jak zostaniesz bohaterem imieniem Drake i wyruszysz w długą i niebezpieczną podróż, po to, aby odnaleźć Czarnoksiężnika Necrosa, odpowiedzialnego za zniszczenie twojej rodzinnej osady. Szybko też zapomnisz o tym, że cała ta historia jest strasznie trywialna, gdyż gra zapewni ci dużo radości. A co może sprawić najwięcej frajdy? Walka oczywiście.

Pierwszą rzeczą, na jaką zwrócisz uwagę, jest obsługa gry. To mocna strona CRUSADERS. **W przeciwieństwie do serii RPG MIGHT & MAGIC interfejs programu jest naprawdę bardzo prosty i przyjazny.** Możesz nawet nie zaglądać do instrukcji. Aby móc w pełni rozkoszować się grą, wystarczy zaznajomić się tylko z kilkoma kluczowymi klawiszami i sterowaniem kamerą. **Nie ma co ukrywać, sercem CRUSADERS jest walka.** To właśnie zmagania z Legionem Upadłych stanowią najlepszą część zabawy. Jeśli znudziły cię monotonne i powolne pojedynki znane z serii MIGHT & MAGIC RPG, to bądź



Najczęściej spotykani przeciwnicy to – jak widać – Kościotrupy i inne upiory



Na szczęście twój bohater włada magią – dzięki temu przeżyje

spokojny. Tutaj wynik walki zależy tylko od twoich umiejętności, a nie od szczęścia i rzutów kostkami, które wykonuje komputer. Twój bohater Drake to zwinny gość, który potrafi skakać, biegać, wykonywać uniki, turlać się, zasłaniać tarczą i świetnie posługiwać się mieczem. **Najlepszym przyjacielem twojego bohatera jest broń. Miecz, topór czy młot... Drake potrafi walczyć każdym z nich i zna sporo różnych ciosów. Najbardziej widowiskowe akcje zostaną nagrodzone zbliżeniem i powtórką, tak jak w MATRIXIE czy DEVIL INSIDE.** Oczywiście jest to gra fantasy, więc pojawi się również broń magiczna. Zaklęte miecze i zaczarowane tar-

Bohater uzbrojony w stal i magię musi stawić czoła hordzie upiorów

cze dużo lepiej sprawdzają się w boju niż zwykły kawałek stali. **Trzeba jednak pamiętać, że CRUSADERS nie jest zwykłą bijatyką.** Są tutaj także pewne elementy RPG, takie jak rozwój bohatera. Punkty doświadczenia dostajesz oczywiście za pokonanie potworów. Wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów, zwiększają się umiejętności bohatera: jego szybkość, inteligencja, siła ciosów i punkty życia. Ponadto swoją postać możesz wyposażyć w szereg akcesoriów. Po drodze natkniesz się na różnego rodzaju broń, zbroje, eliksiry, kryształy magicznej energii, zaczarowane pierścienie i księgi zaklęć. **Tak, tak, Drake potrafi również czarować. Może nie jest mistrzem magii, ale kilka czarów opanował dość dobrze.** Przydadzą ci się one, gdyż na twojej drodze stanie legion potworów. Większość z nich to Szkielety i Upiory, ale będziesz miał również okazję zmierzyć się w walce z Tytanem. Niestety, wrogowie w CRUSADERS są niezbyt różnorodni, ale przecież nie można mieć wszystkiego. Twórcy postawili widocznie na różnorodność uzbrojenia przeciwników. Dużo łatwiej pokonać bowiem Kościotrupa uzbrojonego tylko w miecz niż takiego samego, wyposażonego w topór bojowy i tarczę.

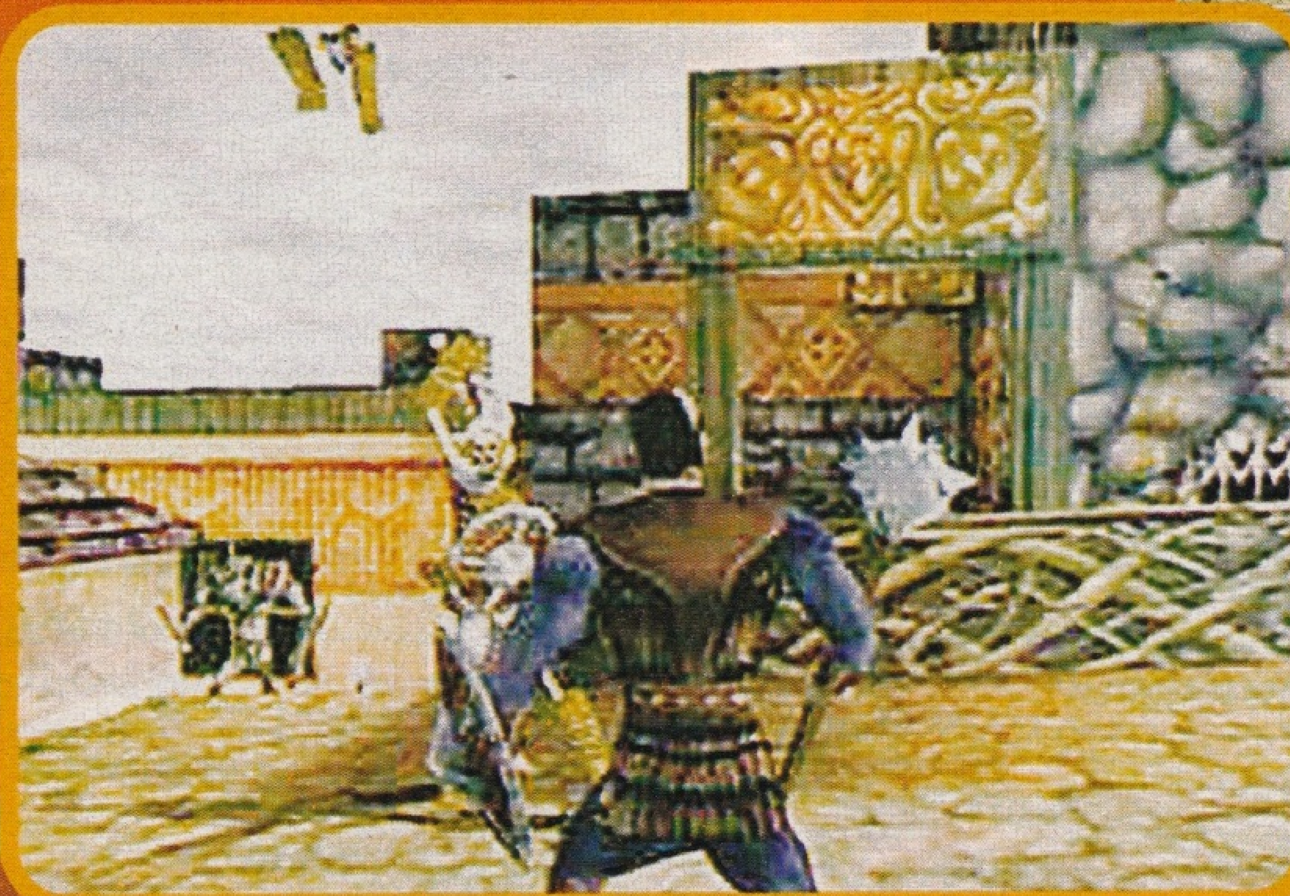
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC nie jest w sumie żadną rewelacją czy grą przełomową. Fabuła jest mało oryginalna, akcja niezbyt rozbudowana, a grafika niedopracowana. **Jednak jest to lekki i przyjemny tytuł. Dobre jest w nim to, że może zainspirować innych twórców do stworzenia kolejnych gier tego typu.** CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC pokazuje ewidentnie, że w Action–adventure drzemie jeszcze wielki potencjał.



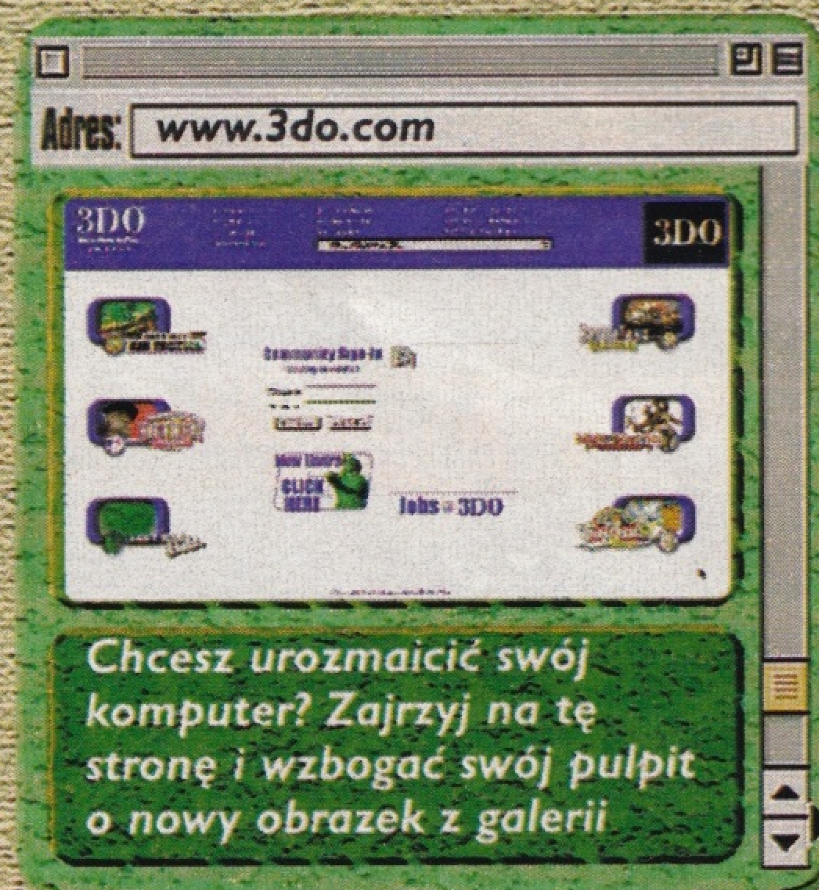
Lochy posiadają oczywiście wiele poziomów, zakamarków i ukrytych sal. Ale nic nie zdziwi takiego doświadczonego poszukiwacza przygód jak ty



Niekiedy droga jest tak niebezpieczna, że nie potrzeba potworów. Jeden fałszywy krok i... kończysz w przepaści, lub wpadasz w śmiertelną pułapkę



Skaczące szkielety? No cóż, w tym świecie nic nie powinno dziwić. Życzymy dalekich lotów naszemu kostuszkowi



Chcesz urozmaicić swój komputer? Zajrzyj na tę stronę i wzbogać swój pulpit o nowy obrazek z galerii

PC | PSX | N64 | DC | A

Crusaders of M&M
Action RPG

tel.	3DO / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium 266 MMX, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

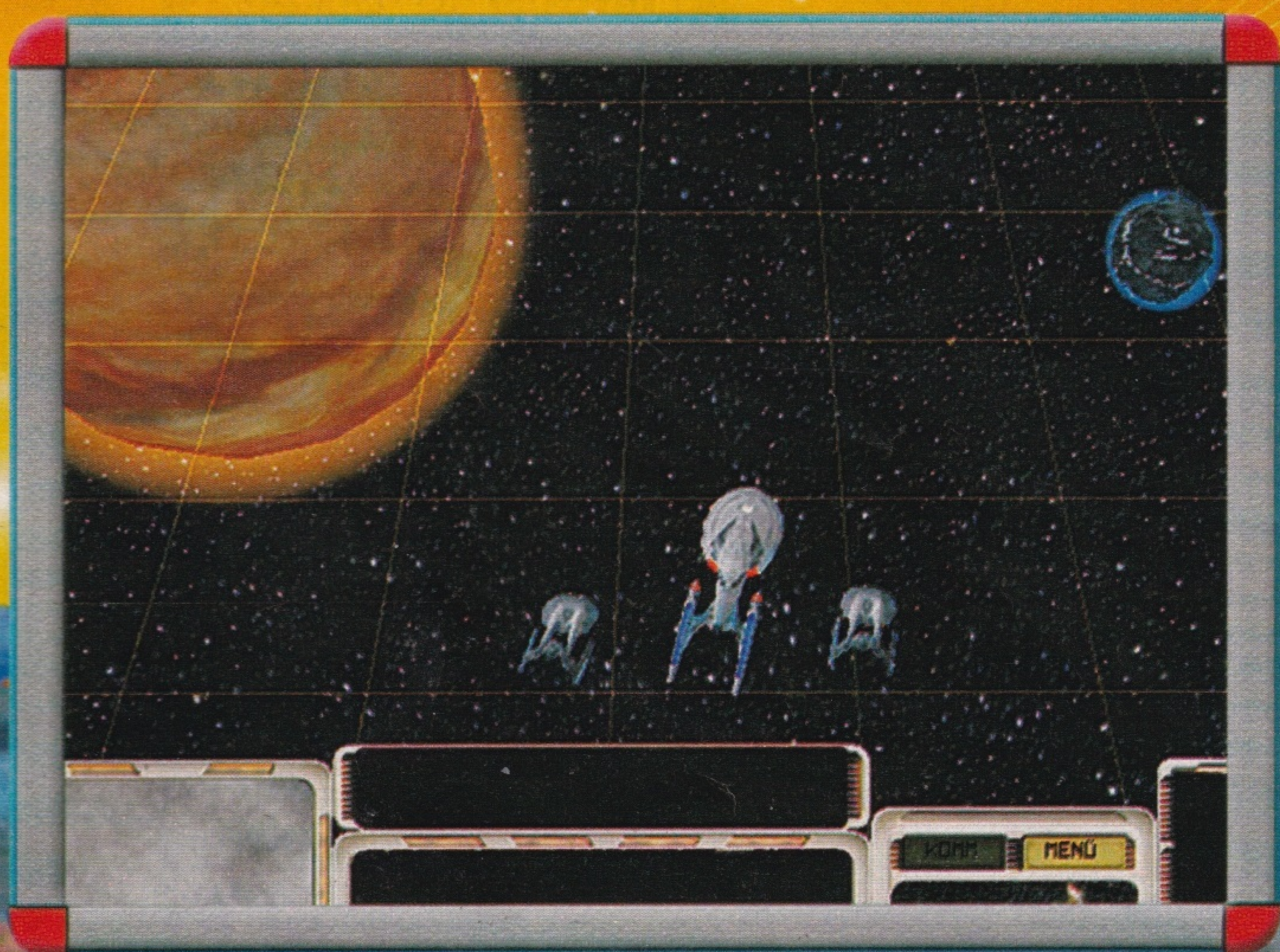
(+) Przyjemna i widowiskowa walka, bardzo prosta obsługa
(−) Trywialna fabuła, mało gatunków potworów, wiele uproszczeń

CRUSADERS to dynamiczna gra akcji. Nie jest hitem, ale dostarcza dużo przyjemności — **4**

TEST

STAR TREK ARMADA

Wszechświat. Ostateczna granica... a także miejsce niekończących się zmagań. Pole bitwy najdłuższej wojny w kosmosie. Tu Klingoni walczą z Romulanami, Federacja z cywilizacją Ferengii, Romulanie z Vulkanami, a bezduszni Borgowie ze wszystkimi naraz



Wszechświat pokazany w grze STAR TREK jest, o dziwo, dwuwymiarowy. Wszystko rozgrywa się na jednej płaszczyźnie, choć w tle widać galaktyki



USS Enterprise w pełnej krasie. Z tyłu widać jednostki wsparcia. Oto podstawowa siła Zjednoczonej Federacji Planet



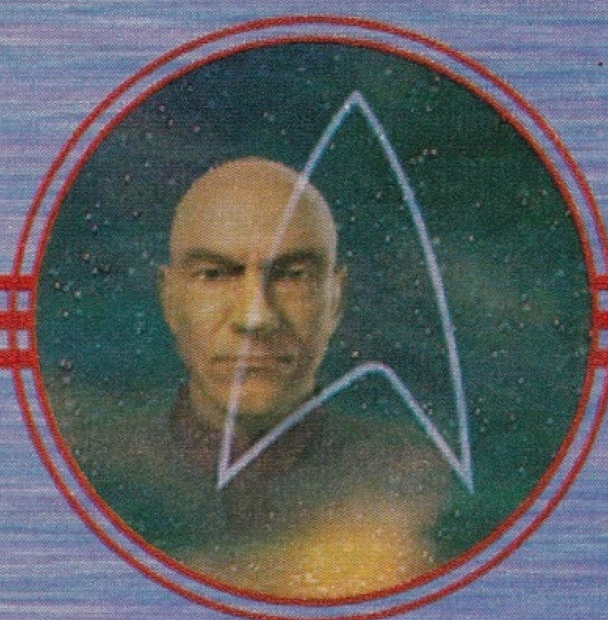
ROMULANIE

Są potomkami uciekinierów z planety Vulkan. Ich przodkowie, nie mogąc pogodzić się z panującą filozofią wszechobecnej logiki i pacyfizmu, opuścili rodzimy świat i zamieszkali na planetach Romulus i Romus. Romulańskie Imperium Gwiezdne znane jest ze swej przebiegłości i żądzy podboju. Nie cofa się przed niczym, aby rozszerzyć swe posiadłości.



KLINGONI

Rasa pochodząca z planety Qo'noS. 1500 lat przed powstaniem Federacji jeden z władców tego wojowniczego ludu zjednoczył wszystkie zajmowane przez nich światy i tym samym utworzył Imperium Klingon. Obecnie władzę w tym państwie sprawuje zarówno Cesarz, jak i Wielka Rada, co nie służy oczywiście żadnej ze stron i zwalczają się one wzajemnie.



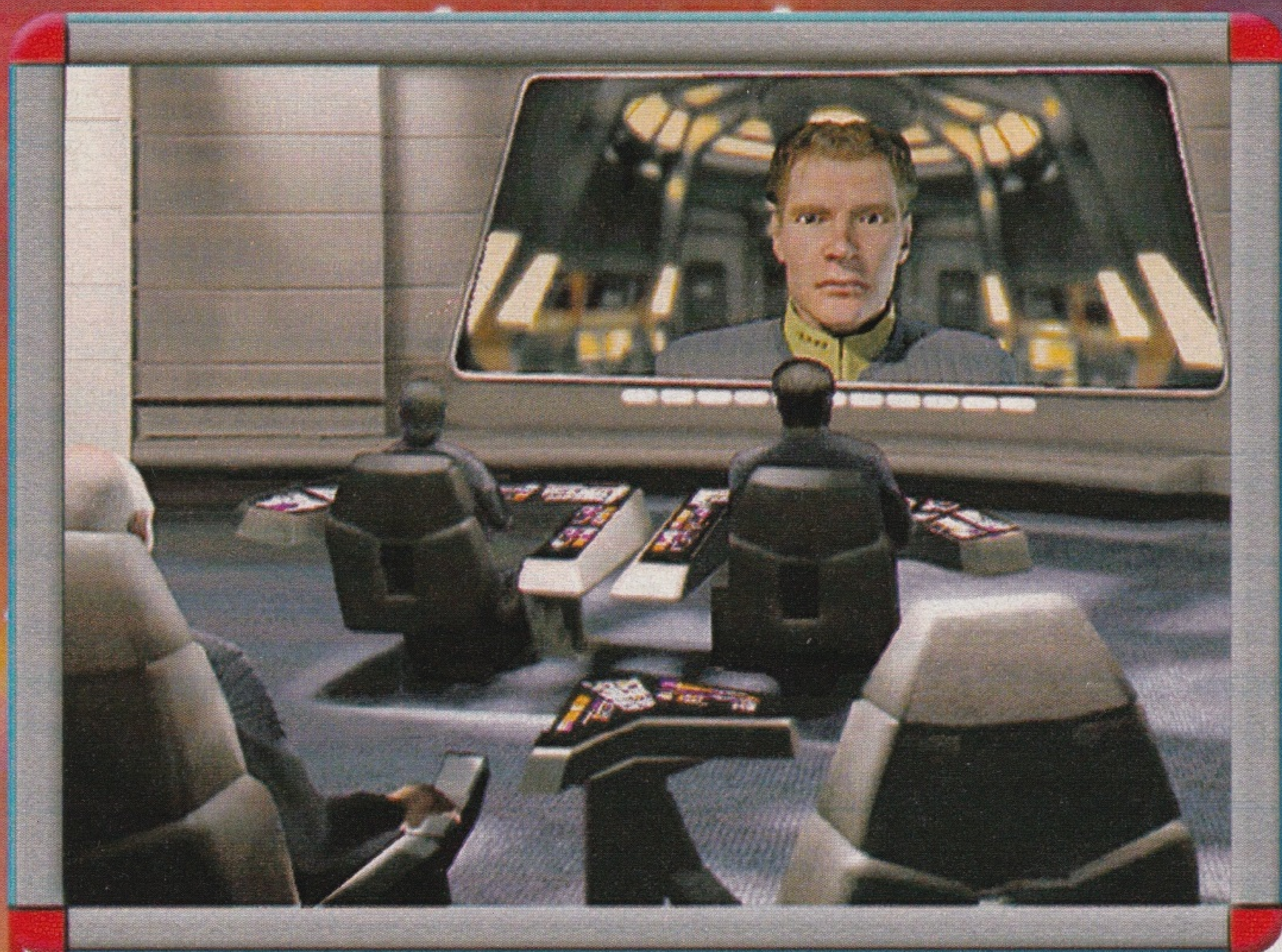
FEDERACJA

Zjednoczona Federacja Planet to międzysystemowe przymierze światów i kolonii założone w roku 2161 w celu utrzymania pokoju i zaprowadzenia porządku. W jego skład wchodzi wiele ras i układów gwiezdnych, ale głównymi przedstawicielami Federacji są Ludzie i Vulkani. Podstawową siłą zbrojną Federacji jest potężna Flota Gwiezdna.



BORG

To rasa cybernetycznych ludzi połączonych w jeden bezduszny organizm. Statki Borgów wyglądają jak wielkie sześciany i posiadają możliwość „adoptowania" nowych części i technologii, włączając je do własnej konstrukcji. Po raz pierwszy na tę rasę natknięto się w kwadracie Delta. Szybko zrozumiano, że Wspólnota Borg nie uznaje pokojowych pertraktacji.



Kapitan Jean-Luc Picard spotyka oficera Federacji, który przybył z przyszłości. No cóż... To bardzo w klimacie STAR TREK

Amerykańskie szaleństwo STAR TREK jednych straszy, a innych bawi już od wielu lat. Na początku był film i serial. Potem ruszyła lawina kolejnych epizodów kinowych, seriali i oczywiście gier komputerowych. W tej odsłonie kapitan Jean–Luc Picard zostaje wysłany do odległego sektora, który dopiero co został włączony do Federacji. Tam Enterprise natrafia na dziwny paradoks czasowy. Ze szczeliny utworzonej przez czasoprzestrzeń wyłania się nowoczesny okręt wojenny, ścigany przez dwie sfery Borgów. Kapitan okrętu przedstawia się jako oficer Federacji i oznajmia, że przybył z przyszłości, w której Zjednoczenie Ziemskie zostało zaatakowane przez ową cywilizację maszyn. **Jak widać, wszystko to jest tak absurdalne, jak na STAR TREK przystało.** Gdy kapitan Picard jest świadkiem zaburzenia czasu, Worf zostaje wysłany na swoją ojczystą planetę, gdzie pomaga nowemu władcy Klingonów umocnić rządy i zjednoczyć Imperium. Tu spotyka się ze starym wrogiem – Toralem. Jean–Luc prosi Worfa o zgromadzenie sił Klingonów i wsparcie Federacji w walce z Borgami. Jednak przed Worfem staje kolejny przeciwnik – niesławna pani admirał Sela, dowodząca flotą Romulańską. Planuje ona pokrzyżować plany Klingonów i nie dopuścić do ponownego odrodzenia ich imperium. Tymczasem Borgowie przygotowują inwazję...

Gra STAR TREK: ARMADA to kosmiczny RTS, w którym dowodzisz statkami i okrętami wojennymi, budujesz stacje orbitalne, a na księżycach stawiasz kopalnie. Program przewiduje kampanie dla czterech ras: Federacji, Romulan, Klingonów, a nawet Borgów. Każda z nich dysponuje inną technologią, innymi rodzajami statków i broni oraz preferuje odmienną taktykę. Klingoni posiadają potężne, opancerzone i dobrze uzbrojone statki. Ich celem jest osiągnięcie jak największej siły ognia. Z czasem pojawiają się nowe wynalazki, gadżety i technologie. „Cudowna broń" Klingonów to torpedy i lasery. Mogą przebić tarcze wrogiego okrętu i uderzyć bezpośrednio w kadłub. Nie trzeba chyba dodawać, że sami Klingoni są również niesamowicie skutecznymi wojownikami w walce wręcz. Romulanie z kolei to najbardziej wyrachowani dranie w świecie STAR TREK. Ich specjalność to atak z zaskoczenia. Do takich właśnie zadań rasa ta rozwinęła technologię maskowania swoich statków. Ponadto w trakcie gry zyskują oni szereg innych dziwnych broni, jak na przykład promień, który zakłóca pracę... umysłów załogi. W krótkim czasie wszyscy zamieniają się w żądnych krwi psychopatów i zaczynają zabijać się wzajemnie. Przy Romulanach Federacja wygląda na organizację pokojową, zajmującą się pomocą humanitarną. Jej zaletą jest za to różnorodność środków i wyważenie w stosowaniu technologii. **W miarę upływającego czasu Federacja doskonali swoją technikę manipulacji czasem i zjawiskami temporalnymi. Dysponuje np. tzw. „Efektem Gemini" duplikującym statki, które normalnie są wyobrażeniem jednego i tego samego, tyle że pobranym z kilku różnych czasów.** Innym skutecznym efektem nauki o zaburzeniach czasowych jest możliwość zatrzymania przeciwnika w miejscu na kilka sekund. Borgowie natomiast – zjednoczeni wspólną jaźnią i podłączeni do ogromnej sieci informacyjnej – to ostateczna siła, która dąży do podboju całego wszechświata i wchłonięcia każdej formy inteligentnego życia. Cywilizacja Borg słynie ze zdolności adaptacyjnych. W ciągu kilku chwil jej przedstawiciele mogą zatrzymać statek przeciwnika, zniszczyć jego załogę i włączyć sam pojazd do własnej sześciennej struktury. W kolejnych misjach Borgowie opanowują swoje techniki adaptacyjne do perfekcji.

Jak widać STAR TREK: ARMADA obfituje w wynalazki i technologie. Jednak gra nie wykorzystuje drzemiących w niej możliwości. Misje ograniczają się do schematu, przez złośliwców nazywanego „klonuj się i podbijaj". Walka jest prosta, chociaż ciekawa. Oprócz klasycznego ostrzału można bowiem dokonywać także abordaży i przejmować statki nieprzyjaciela. Będziesz miał okazję wypróbować wszystkie metody, gdyż przeciwnicy nie grzeszą inteligencją.

Interfejs STAR TREK: ARMADA może sprawić kłopot. Nie jest on przyjazny dla użytkownika. Metodą prób i błędów można chociaż w krótkim czasie nauczyć się, do czego służą wszystkie opcje.

Fani filmów i seriali nie powinni znaleźć w grze żadnych powodów do narzekań. Oczywiście przeciwnicy tego tytułu znajdą tutaj te wszystkie elementy STAR TREK, za które właśnie go nie lubią.



Bardzo ładna strona poświęcona STAR TREK: ARMADA. Dużo obrazków, informacji i przydatnych gadżetów



Wszechświat w STAR TREK ARMADA jest bajecznie kolorowy, pełen planet, mgławic i przepięknych ogromnych galaktyk

PC | PSX | N64 | DC | A

STAR TREK: ARMADA

RTS z uwzględnieniem U.S.S Enterprise

tel. | Activision / Lem | 1-3 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM,
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM,
akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

(+) Wierność serialowemu pierwowzorowi, w miarę prosta obsługa

(−) Kosmos w grze jest dwuwymiarowy, zbyt wiele uproszczeń, schematyzm

Jest to RTS wyłącznie dla zapalonych miłośników gwiezdnej sagi STAR TREK — **4**

Tekst: Maciej Jurewicz

TRAFFIC GIANT



Czy zdarzyło ci się kiedyś stać na przystanku i bezskutecznie czekać na autobus lub tramwaj zastanawiając się, za co właściwie płacisz kupując bilet?



A po pracy można odpocząć nad basenem. Trzeba mieć tylko na to pieniądze



Mieszkańcy miasta muszą mieć łatwy dojazd do hal sportowych i hipermarketów



Tłok jak na Stadionie Dziesięciolecia w Warszawie. Brakuje tylko handlujących



Gęsta zabudowa starszych części miasta utrudnia budowę nowych, szerokich dróg

Autorzy gry TRAFFIC GIANT najwyraźniej spędzili w ten sposób sporo czasu. Może to być sensowne wytłumaczenie dla powstania gry, która zamiast traktować o radosnym wybijaniu Goblinów polega na tworzeniu sieci komunikacji miejskiej. Temat zdawałoby się nudny, jak samo życie, ale... No właśnie. **Ekonomiczne rozgrywki wcale nie są nudniejsze od kierowania armiami. Jednak w wojnach gospodarczych zamiast armatniego mięsa występuje „mamona", czyli po prostu kochane pieniążki.**

Dzięki rozwojowi motoryzacji ruch w miastach stał się podobny do sposobu poruszania się dychawicznego żółwia. Twoim zadaniem jest rozwiązać ten problem. Jak? Ależ to bardzo proste. **Wcielasz się w rolę bądź to okrutnego wyzyskiwacza, tj. prywatnego przedsiębiorcy, który chce na tej sytuacji zarobić, lub też państwowego urzędasa, który nie może dopuścić, aby zarobił na tym prywatny przedsiębiorca.** Następnie zaczynasz nakłaniać ludzi, aby odstawili samochody (bo są nieekologiczne i nieekonomiczne itp.) i przesiedli się do twojego autobusu, tramwaju lub metra. Inwestujesz w reklamę, nowoczesny tabor, przystanki, itp. W grze, co ciekawe, nie przeprowadzisz linii autobusowej gdzie ci się to podoba – wszystko jest związane z potrzebami klienta. Musisz swych pasażerów dostarczyć do szkoły, do pracy i na stadion. (Dobra rada: daj uczniom darmowe przejazdy, nie wiedzieć czemu, wpływa to bardzo dodatnio na wizerunek twej firmy). **Jeśli nie zaspokoisz potrzeb klienta, pójdzie on do twojej konkurencji, a ta tylko na to czeka.** Równie ważną sprawą związaną z budową szyn tramwajowych, tudzież dworców, jest ostrożne wyburzanie budynków miejskich – jeśli zlikwidujesz wszystkie fabryki, to bezrobotni nie będą w stanie kupować twoich biletów i wyemigrują gdzie indziej. Lecz jeśli chcesz po prostu zniszczyć dane miasteczko, najlepiej wyburz wszystkie szkoły – skutek murowany.

Do wyboru masz trzy poziomy trudności (od amatora do profesjonalisty) oraz dwa modele gry: uproszczony oraz model bardziej zbliżony do realiów zakorkowanego miasta. **Problemy zaczynają się, gdy tylko rozpoczniesz grę, ponieważ interfejs użytkownika – delikatnie rzecz ujmując – odbiega od ideału, a ze strony programu nie ma co się spodziewać nijakiej pomocy. Na szczęście instrukcja jest napisana naprawdę przystępnie.** Jeśli chodzi o grafikę, jest bardzo przyzwoicie wykonana, przypomina trochę UFO 3. Za to oddające odgłosy miasta dźwięki pasują do gry jak ulał. Jednak wadą TRAFFIC GIANT są animacje, które sprawiają wrażenie, jakby wciśnięto je tu na siłę. Nic nowego nie wnoszą, a mocno opóźniają działanie. Z ciekawostek można dodać, że w czasie rozgrywania kampanii masz do czynienia z „autentycznymi" europejskimi miastami, których problemy musisz rozwiązać. Na ile te plany są zgodne z rzeczywistością nie wiadomo, nie mniej jednak przyjemniej jest rozbudowywać dajmy na to Hagę, niż nikomu nie znane „Ygrekowo", położone o tysiąc kilometrów od stolicy. W sumie pomimo pewnych wad jest to gra warta polecenia, a nuż któryś z graczy za jakiś czas rozwiąże ostatecznie kwestię kulejącej wiecznie komunikacji w naszej kochanej Warszawie? Niee! To już chyba naprawdę czysta fantastyka.



Niezbyt ciekawa strona poświęcona tej grze. Bardzo mało informacji na temat TG, brzydkie screeny

PC | PSX | N64 | DC | A

Traffic Giant

Strategia ekonomiczna

tel.	Infogrames	1 gracz

Min: Pentium 233 MMX, 32 MB
Zal: Pentium II 300, 64 MB

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 3

+ Bardzo wiernie oddany realizm budowy sieci komunikacyjnej
− Trudny interfejs użytkownika, brak planszy treningowej

Jeśli zmęczyłeś się zabijaniem Orków i Szkieletów, to TG jest grą w sam raz dla ciebie

3

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę TRAITORS GATE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co musisz ocalić w grze TRAITORS GATE?

traitors gate

WERSJA POLSKA

Bardzo oryginalna i niezwykle trudna gra! O ile oczywiście uda ci się ją uruchomić



TRAITORS GATE to gra przygodowa, w której wcielasz się w agenta służb specjalnych o pseudonimie Raven (albo Kruk, gdyż ekipa spolszczająca grę nie była pewna, jaką wersję wybrać i ostatecznie pozostały obie). **Twoim zadaniem jest wykradzenie brytyjskich skarbów królewskich i podmienienie ich na falsyfikaty, tak aby można było wytropić prawdziwego złodzieja.** W TG gra się z prawdziwą przyjemnością. **Co z tego, skoro w polskiej wersji nie można opuścić pierwszego schowka na ściery.** Wszystkie gry zawierają mały błąd, który skutecznie eliminuje możliwość zabawy. Nie wpadaj jednak w panikę. Coda, polski dystrybutor gry obiecuje, że każdy jej posiadacz dostanie patch, który naprawi to „małe" nieporozumienie.

TG to dość specyficzny produkt. Celem twórców było jak najwierniejsze oddanie realiów misji. Musisz ściśle trzymać się scenariusza, gdyż najmniejszy błąd oznacza po prostu koniec zabawy.

Jeśli zaś chodzi o spolszczenie, to cóż – i tym razem dystrybutor nie uniknął błędów. Zdarzają się one zarówno w instrukcji, jak i w samej grze. Jak zwykle pojawia się również monotonny głos aktora, który zupełnie bez przejęcia odczytuje swoją kwestię. Ale to przecież szczegóły. Prawda?



Trzeba uważać na systemy antywłamaniowe i kamery umieszczone w pokojach



Jeden fałszywy ruch i zostaniesz złapany, a wtedy prawdziwy złodziej umknie z klejnotami

PC | PSX | N64 | DC | **PL**

Traitors Gate
Złodziejska Przygodówka

79 zł | Day Dream / Coda | 1 gracz

Min: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 450 MB HD

Teksty PL 3 | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Ciekawy pomysł i wciągająca fabuła gry, w której wcielasz się w asa wywiadu
(–) Duży stopień komplikacji plansz, niezbyt wygodny interfejs

Wciągająca, ale niezwykle trudna i niebezpieczna przygoda w komnatach królowej — 4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

RAILROAD TYCOON II

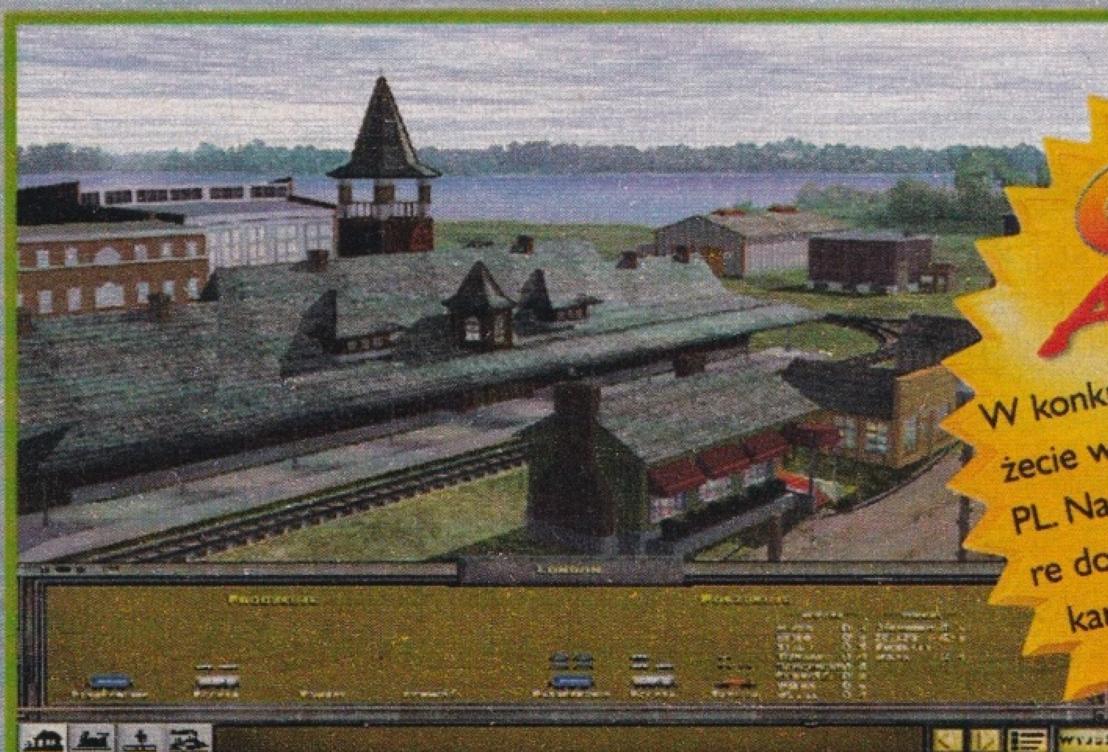
WERSJA POLSKA

Od dziecka interesujesz się koleją? Wiele nocy spędziłeś nad miniaturowymi pociągami? Teraz, dzięki RRT2 możesz zostać właścicielem linii kolejowej!

Kariera magnata kolejowego nie należy do najłżejszych. **Będziesz odpowiadał za wszystkie działania związane z funkcjonowaniem linii kolejowej.** Do twoich zadań należy m.in. planowanie przebiegu torów i lokalizacji stacji kolejowych, kupno nowych lokomotyw, wybór trasy przejazdu pociągu, dobór wagonów, itp. Jakby tego było mało, powinieneś także odpowiednio inwestować zarobione pieniądze, np. kupując farmy i piekarnie. Dzięki temu po pewnym czasie dochody z przewozu towarów i pasażerów będą stanowiły jedynie pewną część łącznych zysków.

Jeśli uda ci się sprawnie zarządzać przedsiębiorstwem, jego właściciele podniosą twoją pensję, a kurs akcji wzrośnie. W ten sposób pomnażasz swój majątek, który możesz inwestować w akcje wszystkich kolejowych spółek. **Jeśli uda ci się trafić na hossę zarobisz krocie i może nawet uda ci się przejąć inną spółkę. Jednak jeśli będziesz miał akcje podczas bessy, to możesz stracić wszystko, szczególnie jeśli kupowałeś na kredyt.**

Spolszczenie polskiej wersji jest jedynie połowiczne. Wszystkie (prawie) informacje wyświetlane na ekranie pojawiają się w naszym ojczystym języku, ale ścieżka dźwiękowa pozostała w wersji oryginalnej, co słychać np. w filmach ilustrujących kampanię. Trzeba przyznać, że tłumaczenie polskich kwestii jest profesjonalne, ale pozostawienie oryginalnej ścieżki dźwiękowej pozostawia duży niedosyt, choć nie wpływa to w najmniejszym stopniu na przyjemność płynącą z gry.



Nie na każdej stacji musisz wybudować wszystkie budowle, choć tak rozbudowana ładnie wygląda

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę RAILROAD TYCOON 2 PL. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się najszybszy pociąg świata?



W tłumaczenie wkradły się drobne błędy, jak na przykład ten angielski tekst

PC | PSX | N64 | DC | **PL**

Railroad Tycoon 2 PL
Kolejowe Imperium

99 zł | Take 2 / Play It | 1-16 graczy

Min: Pentium 166, 16 MB RAM
Zal: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM

Teksty PL 4 | Dźwięk 1 | Frajda 5

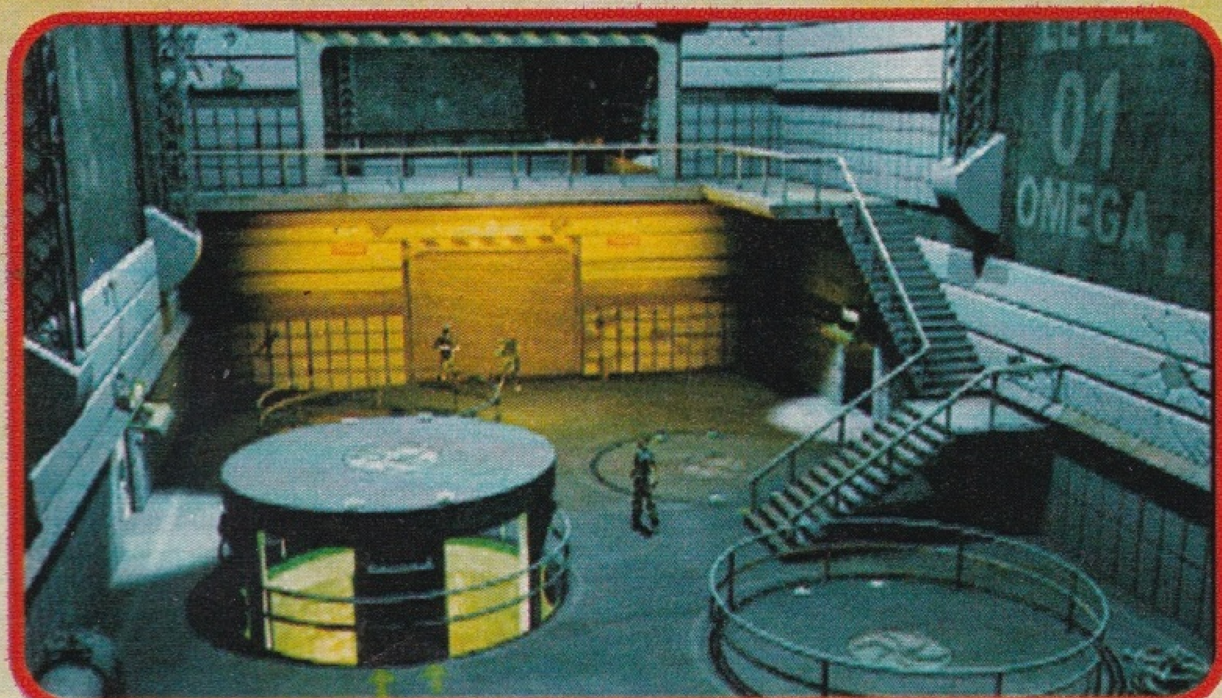
(+) Profesjonalne tłumaczenie, rozbudowany model ekonomiczny
(–) Angielskojęzyczne wersje filmów, drobne wpadki przy tłumaczeniu

Dzięki spolszczeniu zabawa w RRT2 nie nastręcza już żadnych kłopotów — 4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

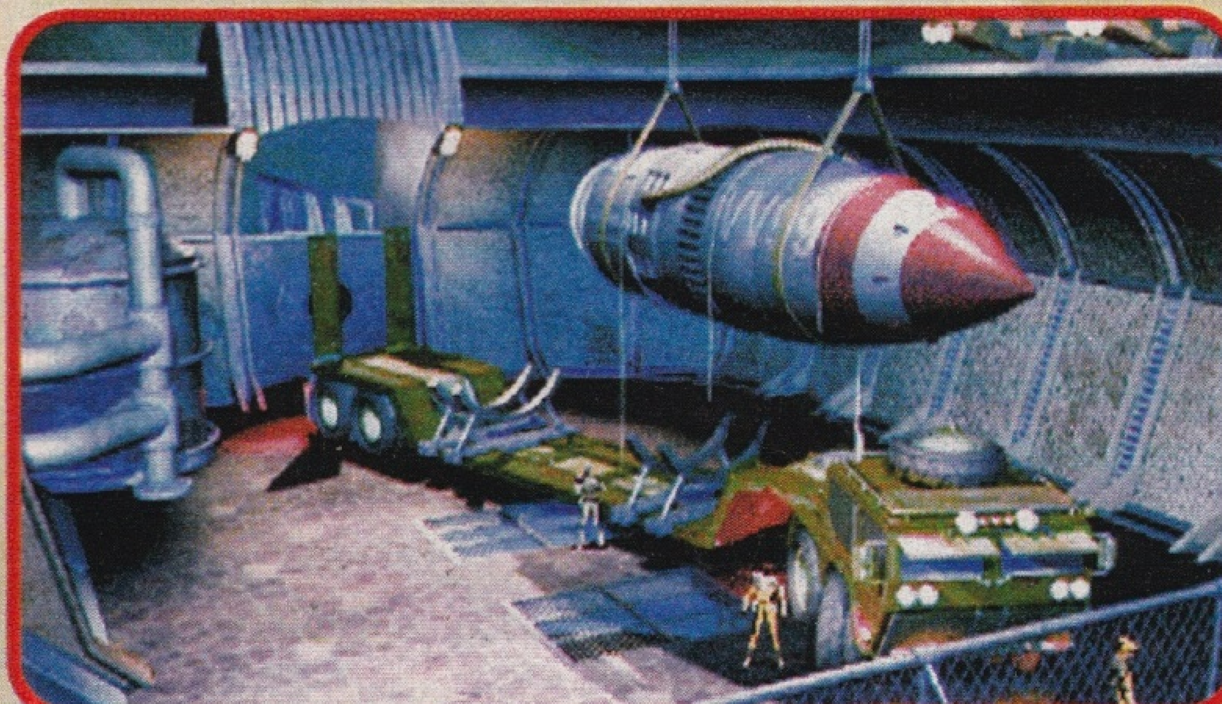
IN COLD BLOOD

Ta gra to trochę przygody w stylu Jamesa Bonda, a trochę Pulp Fiction. Jest w niej zarówno czas na myślenie, jak i na szybkie działanie

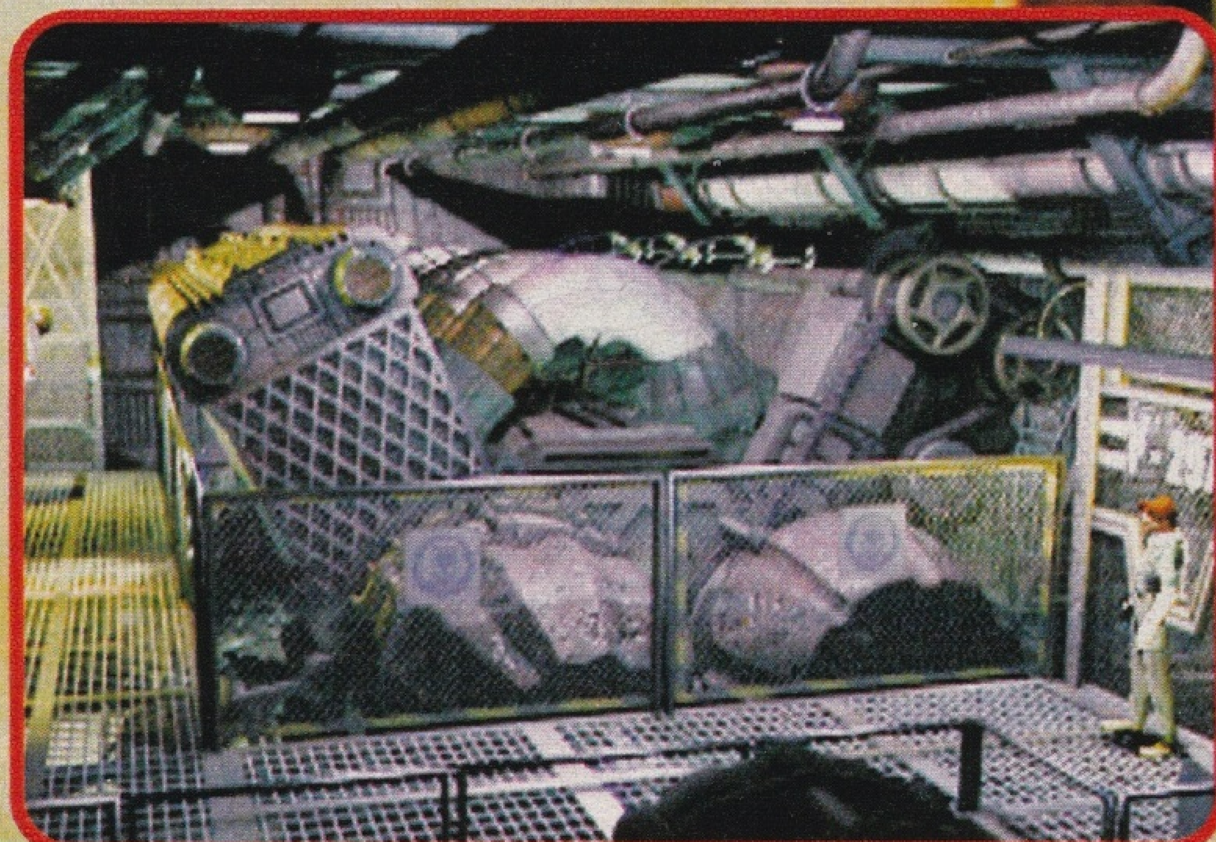




Wielkie przestrzenie i nieco futurystyczna architektura – trzeba uważać, aby nie przegapić czegoś ważnego



Zadaniem agenta specjalnego Johna Corda jest nie dopuścić do tego, aby ta rakieta została użyta



Jak widać klimat gry przypomina ten z filmu „Aliens"

Głównym bohaterem (twoją postacią) w IN COLD BLOOD jest John Cord, tajny **agent rządu Jej Królewskiej Mości, który nie ma nic wspólnego ze sławnym szpiegiem 007.** Jego misja polega na odkryciu prawdy o tym, co się stało z amerykańskim agentem, który zaginął podczas misji w starej, nieczynnej kopalni uranu.

Niestety, niedoszły ratownik podziela los Amerykanina i zostaje złapany przez groźnych terrorystów, mówiących ze wschodnim akcentem. Torturowany, poddany działaniu serum prawdy, zaczyna opowiadać swoją historię. Jaka to opowieść? To już zależy tylko od twoich poczynań. **Tak, pierwsza część IN COLD BLOOD to gra wspomnienia nieszczęsnego szpiega.** I co ciekawe ten epizod nie musi zawsze być opowiedziany w ten sam sposób. Scenariusz jest trudny, ale można rozegrać go na kilka różnych sposobów. Strażników oszukać, ogłuszyć albo zabić. Wszystko zależy tylko od twojej inwencji i sprawności. Jest tylko jedno „ale". Jeśli zginiesz, agent stwierdza z przekonaniem „Nie, nie, to było inaczej".

IN COLD BLOOD to bez wątpienia dziwna gra. **Sposób prezentacji świata jest zapożyczony z gier przygodowych, ale sterowanie bohaterem i prowadzenie walki to już czysta akcja.** Kamery pokazujące miejsca, gdzie rozgrywają się wydarzenia, są nieruchome – nie masz więc możliwości rozglądania się po okolicy czy robienia zbliżeń. Trzeba po prostu chodzić i żmudnie sprawdzać wszystkie lokacje. Jeśli chodzi o walkę, to sposób jej prezentacji jest bardzo prosty. **Do dyspozycji masz własne pięści i broń palną. Wystarczy wycelować i nacisnąć spust. I tu uwaga! IN COLD BLOOD jest jedną z nielicznych gier, gdzie pistolety i karabiny naprawdę są niebezpieczne.** Jak w życiu, wystarczy jeden, dwa pociski, aby bohater pożegnał się ze światem doczesnym. Sprawia to, że gra jest niewątpliwie trudna i zmusza do częstego zapisywania jej stanu. Ponadto lepiej wychodzą akcje przemyślane niż spontaniczne. Bezpieczniej jest zakraść się do wroga od tyłu i go ogłuszyć, niż biec i strzelać na oślep. Oczywiście obie opcje, zarówno plan na „Mision Impossible", jak i „Rambo III" mają szanse powodzenia. Jednak IN COLD BLOOD to nie tylko strzelanie i machanie pięściami, o nie. Niekiedy trzeba blefować, innym razem użyć mocnych argumentów, aby wyciągnąć od podejrzanych potrzebne wiadomości. IN COLD BLOOD wymaga naprawdę dużo cierpliwości, ale też nagradza twój wysiłek satysfakcją.



PC | **PSX** | N64 | DC | A

In Cold Blood
Przygoda/Akcja w stylu szpiegowskim

199 zł	Revolution / Sony	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4

☺ Świetnie prowadzony scenariusz, nieliniowa fabuła

☹ Sterowanie ruchami bohatera nie ułatwia gry, duży stopień trudności

IN COLD BLOOD to gra dla tych, którzy oprócz sensacyjnej akcji cenią także zagadki logiczne

4

WERSJA POLSKA

Devil Inside

DEVIL INSIDE to świetna gra, będąca parodią amerykańskich teleturniejów i pastiszem gier grozy

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę DEVIL INSIDE. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W jakim mieście rozgrywa się akcja Devil Inside?

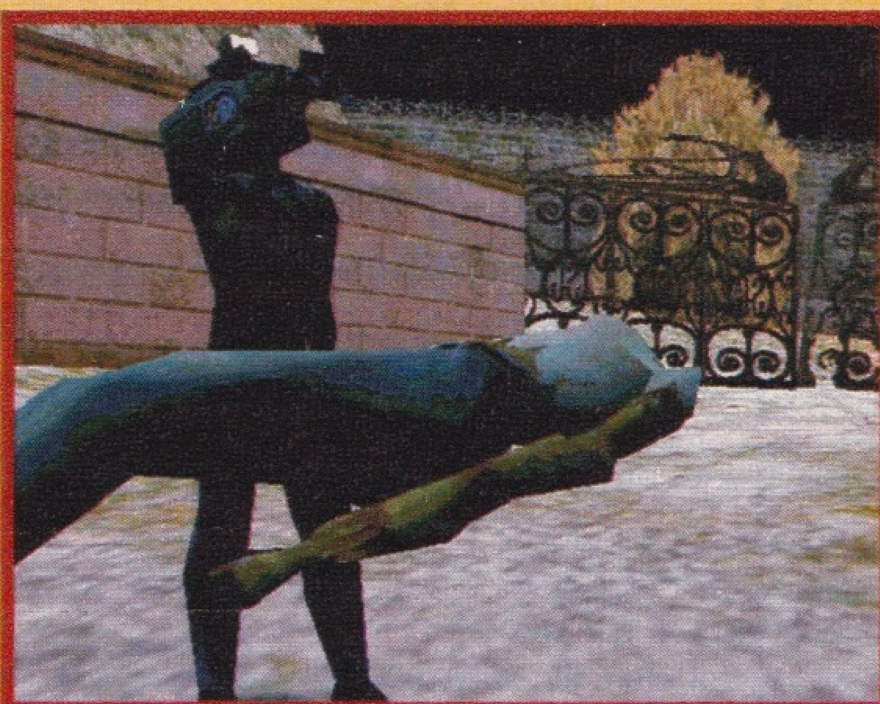
Wcielasz się w niej w niejakiego Dave'a, byłego policjanta, a obecnie dziennikarza i główną gwiazdę programu DEVIL INSIDE. Musisz sprawdzić, jaką tajemnicę skrywa Nawiedzony Dom i dopaść Nocnego Wyjca, który zbiegł z Piekła, zabierając ze sobą „śmietankę" różnych przestępców, bandytów i seryjnych morderców. **Każda sekunda, każdy krok w twojej wędrówce przez Stary Dom, jego piwnice i nekropolie śledzą kamery telewizyjne. A dzięki nim miliony widzów na całym świecie obserwują twoje poczynania, nagradzając oklaskami brawurowe akcje.** DEVIL INSIDE to naprawdę strasznie dobra gra (w tym przypadku określenie strasznie jest bardzo na miejscu), zabawna, wciągająca, przyzwoicie wykonana i... **aż dziw uwierzyć, że tak strasznie okaleczona przez polskie tłumaczenie. Jerzy Kryszak w roli Kuby Rozpruwacza gra bardzo nierówno. Wygląda to tak, jakby nigdy nie słyszał oryginału, a może źle „poprowadził" go reżyser dźwięku.** Głos Dave'a jest jeszcze gorszy. Wypowiedzi, które w oryginale śmieszyły, mówione w polskiej wersji bez jakiejkolwiek intonacji wydają się po prostu trywialne i bezdennie głupie. Aktorzy warszawskich teatrów Lalka i Guliwer nie popisali się. To, co słyszymy w grze, to nie jest dobra gra aktorska. Niestety, polski odbiorca pozbawiony jest możliwości posłuchania oraz pobawienia się w oryginalną grę i porównania jej z wersją polską. **Na szczęście DEVIL INSIDE jest grą na tyle dobrą, że i tak się obroni. Szkoda tylko, że błyskotliwe dialogi i czarny, wisielczy humor zniknęły z teleturnieju.**



Jednak DEVIL INSIDE to świetna gra, która obroni się sama



Piekielny show w wydaniu polskim to po prostu zwykła landrynkowa familiada...



...zwłaszcza, że wypowiedzi bohatera są znacznie słabsze niż w angielskiej wersji

PC | PSX | N64 | DC | PL

Devil Inside
Upiorna Akcja

29.90 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Teksty PL 3 | Dźwięk 5 | Frajda 4

(+) Oryginalny pomysł, duża dawka czarnego humoru, sporo dobrej zabawy
(−) Tłumaczenie i polonizacja gry mogłyby być dużo lepsze

Szalony pastisz telewizji. Szkoda, że na miarę zaściankowej polskiej TV... **4**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

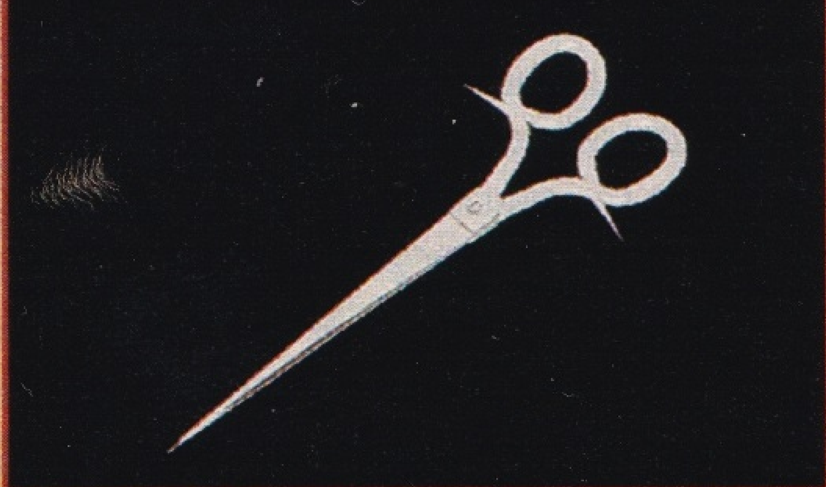
WERSJA POLSKAWA

Case Closed

To buła ciżka sprywa... Myrdyrca urzył strzykawk do zybicia swojej ofiry. Motyw – złoty kolucz. Aaaaaaa.....

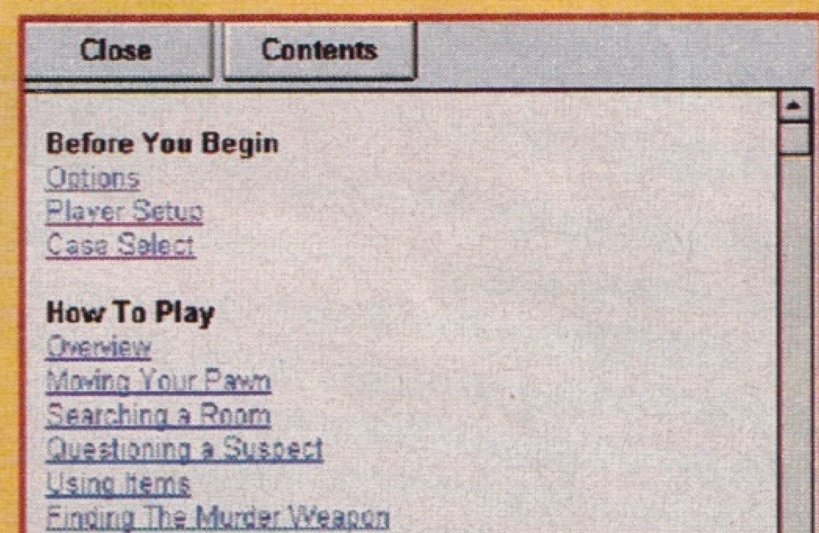


Nowy angielski: „jelaousy" to od dzisiaj biżuteria. A my myśleliśmy, że zazdrość



Tak według autorów tłumaczenia wygląda... scyzoryk

Mała ilość tekstu w tej recenzji może zdziwić, ale jest w 100 % uzasadniona. **O jakości tego spolszczenia trudno bowiem dużo pisać. Wystarczy obejrzeć obrazki, na których wszystko jest pokazane czarno na białym.** W oryginale była to nawet przyjemna gra, oparta na zasadach znanej planszówki. Wcielasz się tutaj w rolę detektywa, który musi odkryć, kto zabił... Na pewno taki produkt mógł znaleźć swoich zwolenników. No ale pojawiła się wersja polska, przepraszam polskawa, w której wszystko woła o pomstę do niebios. **Błędy ortograficzne (np. żadko pisze się trochę inaczej...), literówki, błędy składni itd. Można długo wymieniać.** Takie spolszczenie nie jest nawet na poziomie dzieci z przedszkola. Całe szczęście, że miłościwie ominięto tłumaczenie pliku pomocniczego (czyli help), bo błędów mogło być dużo więcej. Szkoda tylko, że w takiej produkcji brał udział znany aktor, Piotr Fronczewski.



To świetny pomysł! Skoro tłumaczenia są be!, to nie tłumaczmy wcale



A gdy znajdziesz zielony klucz, komputer stwierdzi, że „c nie znalazłeś"



Pośród znalezionych przedmiotów znajduje się też „kream do golenia"



Detektyw musi być sprytny! Niespodzianka – komunikat po angielsku!

PC | PSX | N64 | DC | PL

Case Closed
Zmarnowana Gra Logiczna

69 zł	CODA	1-2 graczy

Min: Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM; Zal.: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM

Teksty PL 0 | Dźwięk 2 | Frajda 2

(+) W wersji angielskiej była to całkiem fajna gra. Teraz można się tylko pośmiać
(−) Żałosne i nieudolne tłumaczenia, angielskojęzyczy plik pomocy

Dawno nie było takiego „przeboju". Część graczy może tego nie przeżyć. Odradzamy zakup **1**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

KISS
PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

Każda gra to opowieść. Do każdej tworzy się historię, baśń, czy mit. Tak samo jest w przypadku PSYCHO CIRCUS. Już na początku dowiadujesz się, że Świat zamieszkują nie tylko ludzie...



Przeciwnicy napadają na ciebie całymi gromadami

Cyrkowy atleta może okazać się dosyć kłopotliwy

Gdzieś w przestrzeni sfery egzystencji przemierzają inne, potężne byty. Jednym z nich jest Król Koszmarów, który zdecydował się odwiedzić Ziemię. Na szczęście przebywa tu ktoś, kto może mu się przeciwstawić. Jest to Przedwieczny, prastary pół–bóg. Obecnie egzystuje w czterech wcieleniach na raz, a każde z nich reprezentuje inny żywioł, inny aspekt natury Starszego. **W swej ziemskiej postaci Czwórka Która Jest Jednością to nikt inny, jak muzycy z zespołu KISS. Brzmi to wszystko nieco dziwacznie. Do tego gra KISS powstała na podstawie serii komiksów Todda McFarlane'a, czyli pomysłodawcy między innymi SPAWNA.**

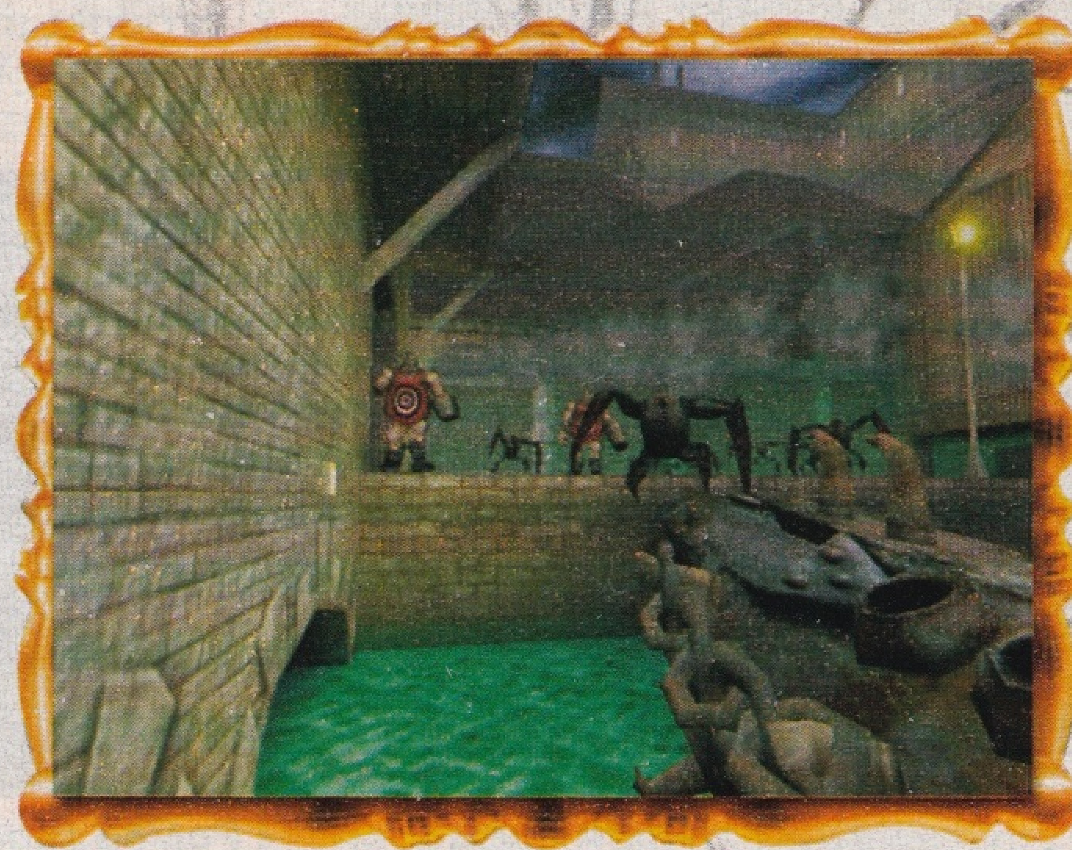
W KISS obejmujesz kontrolę nad jednym z muzyków (w trakcie rozgrywki będą się oni zmieniać). Rozpoczynasz grę w klubie rockowym, gdzie właśnie miałeś koncertować razem z kumplami. Jednak pomimo że jest piątkowy wieczór, w pubie nikogo nie ma. Sytuację wyjaśnia stara Cyganka. Informuje cię ona o przybyciu twego adwersarza i o tym, że wszyscy ludzie znajdują się teraz w Cyrku, który stał się siedliskiem koszmaru.

Jak widzisz, KISS to nieco dziwna gra. Na pewno oryginalna, bo nikt wcześniej nie zaprezentował gry FPP z muzykami walczącymi w upiornym Cyrku. Twórcom PSYCHO CYRCUS zależało na jak najlepszym oddaniu klimatu koszmarnego snu. Stąd też pojawiające się maszkary atakują w wielkich stadach i wydaje się, że przeciwnicy będą pojawiać się bez końca i zaleją cię swoją masą. Wyglądają jak kraby lub pająki, które atakują, biegnąc jeden za drugim, przeskakując po swoich ciałach, byle jak najszybciej znaleźć się przy tobie... Byle jak najszybciej cię zabić... W Cyrku będziesz musiał zmierzyć się z szeregiem różnorakich przeciwników. Nie zabraknie groteskowych klaunów, dziwacznych akrobatów, linoskoczków i demonicznych treserów zwierząt. Wydają się oni zabawni, ale tak naprawdę nie ma się z czego śmiać. **Jeśli potrzebujesz porównań, to same postacie klaunów i komików kojarzą się z filmem „TO" na podstawie powieści Stephena Kinga. Grupy takich cyrkowców–bandytów to także przeciwnicy, z jakimi musiał zmierzyć się BATMAN, kiedy walczył z Jockerem, czy Pingwinem.**

Jak przy tym wszystkim prezentują się twoi bohaterowie? Na początku nieco blado, ale z czasem możesz pokazać pokrakom, jak wygląda prawdziwy „show". **Aby przeistoczyć się w swoją nadprzyrodzoną postać, będziesz musiał zebrać wszystkie elementy pancerza, czyli klasyczny strój zespołu KISS.** Oczywiście ulice pełne są istot rodem z koszmarnego snu, więc nie możesz podróżować bezbronny. Każdy z muzyków wyposażony jest w jedną, charakterystyczną dla niego broń, np. szeroki, zagięty miecz lub pejcz. Poza tym do dyspozycji



Samotnie przemierzasz mroczne ulice, wypatrując komików i cyrkowców



Nie cierpisz Cyrku? No to z pewnością nie polubisz go po przejściu tej gry



Oto główne wejście do Cyrku. Niestety, nie masz biletów na spektakl



Kto by płacił za taką zwyczajną, prostacką rozrywkę...



Droga wolna. Jeszcze tylko dwa strzały i koniec

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę KISS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy w Polsce odbył sie koncert grupy KISS?

gracza są działka, karabiny i miotacze. Ich wygląd przypomina nieco broń z gry QUAKE, ale za sprawą podoczepianych do luf łańcuchów i wystających kolców, robi jeszcze bardziej niesamowite wrażenie.

Przy opisywaniu plansz i projektów poziomów trzeba się na chwilę zatrzymać. Zasadniczo gry FPP można podzielić na dwa typy. Pierwszy z nich to gry realistyczne. Dobrymi ich przykładami są: DUKE, gdzie Los Angeles wyglądało jak najprawdziwsze amerykańskie miasto ze sklepami, bankami i ulicami oraz HALF–LIFE, w którym poruszasz się po tajnej bazie rządowej. Drugi typ to QUAKE, UNREAL i im podobne, gdzie plansze są abstrakcyjną siatką korytarzy, pomieszczeń i platform połączonych cudacznymi windami i teleporterami. Gdzie w takim układzie znajduje się KISS? Dokładnie pośrodku. Poziomy w PSYCHO CYRKUS to „niby" prawdziwe miasto, knajpy i ulice, ale w każdej z plansz znajdują się elementy cyrkowe. **Koszmar wkracza do domów i zaułków, zaczyna zmieniać rzeczywistość wedle woli samego Króla Grozy. Stąd też poruszasz się wokół neogotyckich gmachów i zbierasz porozrzucane tu i ówdzie przedmioty oraz amunicję.**

Ze słabych stron PSYCHO CYRCUS wspomnieć trzeba przede wszystkim o niskiej inteligencji potworów, które niekiedy zachowują się naprawdę głupio i potrafią zaklinować się w jakimś zaułku. Kolejna rzecz to program graficzny Monolith's Lithtech, który jest dość sprawny, ale troszkę niedzisiejszy. Jeśli zaś chodzi o zalety KISS – to są nimi z pewnością pomysł i koszmarno–groteskowy klimat gry. Tak czy inaczej PSYCHO CIRCUS znajdzie swoich miłośników. Zarówno fani QUAKE, jak i miłośnicy rockowego zespołu KISS mogą tu znaleźć coś dla siebie.



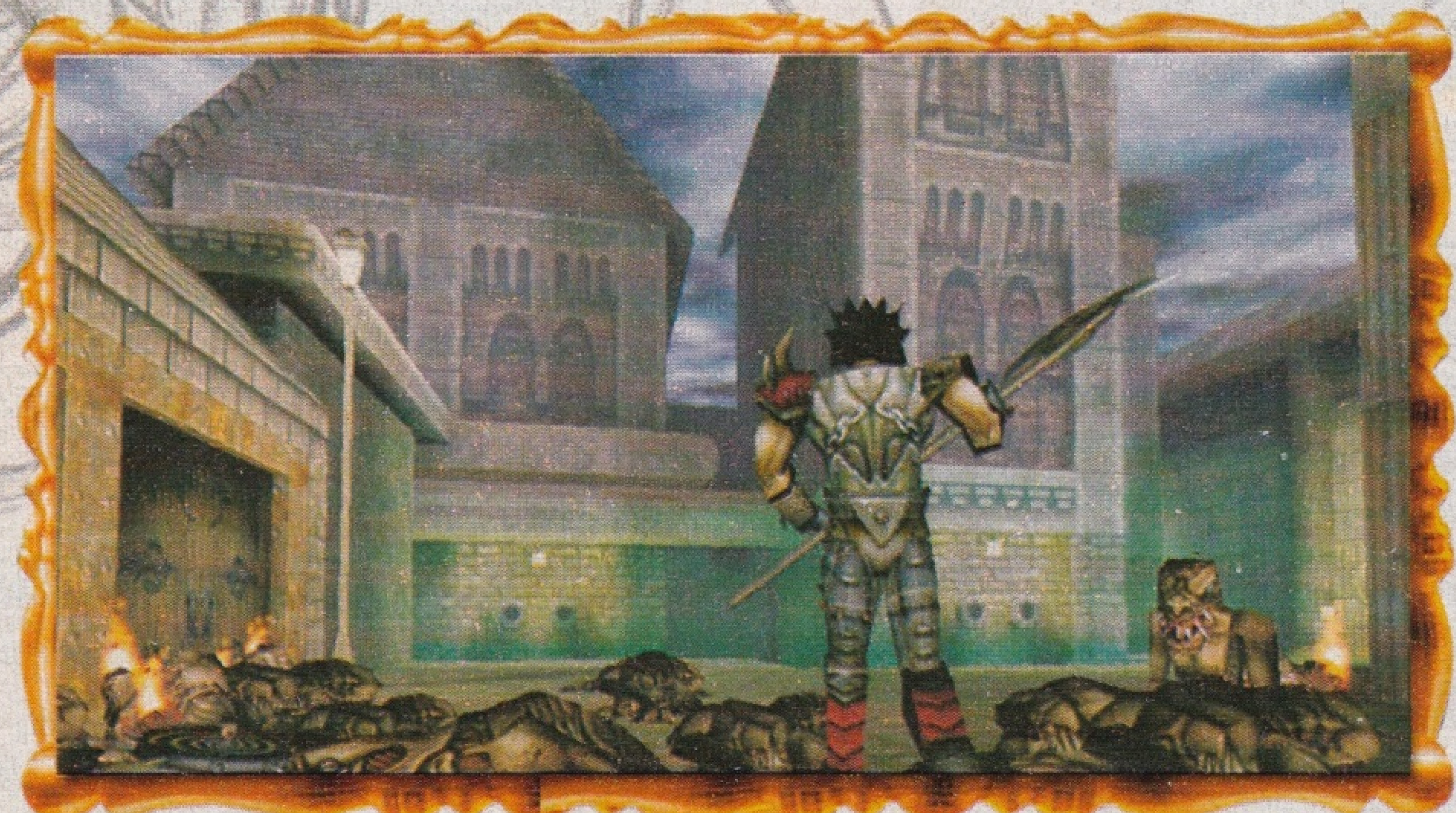
Pomniejsze monstra można po prostu obić batem...



W grze występuje cała masa różnych broni, od toporów, po pistolety



Ten uszatek z pewnością nie jest zabawką z dziecinnego pokoju



Klauni odstraszeni, albo poćwiartowani. Pora ruszać dalej, na spotkanie nowych komicznych przygód



Piękna i groteskowa strona internetowa; niestety, trudno się do niej dostać (przynajmniej z naszego kraju)



PC | PSX | N64 | DC | A

Kiss
Action w Świecie Koszmarów

159 zł | Take 2 / Play-It | 1-4 graczy

Min: Pentium 233 MMX, 32 MB
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Koszmarny klimat rodem z horrorów Stephena Kinga, upiorni przeciwnicy
Bardzo schematyczne poziomy, niezbyt udany program graficzny

KISS to szalony miks, w którym główne role grają rockowi muzycy, a ich wrogami są klauni 4

Tekst: Maciej „Szary" Jurewicz

24 LE MANS

Nie ma chyba bardziej słynnych wyścigów samochodowych niż dwudziestoczterogodzinny Le Mans. Już od lat dwudziestych budził on wiele emocji wśród kibiców sportów motorowych

TEST DRIVE LE MANS prezentuje trzy sposoby rozgrywania morderczego wyścigu. **Podstawowy to Le Mans 24 Hours, gdzie możesz odbębnić pełne 24 godziny (!) w czasie rzeczywistym.** Opcja Arcade to zestaw trzech rodzajów wyścigów: Challenge, Time Attack i Practice. Pod nazwą Championship ukrywają się z kolei dwa rodzaje mistrzostw: Endurance i Sprint. Wyjątkowym spośród nich jest Sprint. Możesz wyżyć się bez żadnych ograniczeń. Wystarczy tylko systematycznie zwyciężać.

Szybko okazuje się, że TDLM nie należy do zbyt trudnych. Tory co prawda są bardzo urozmaicone, ale jest ich tylko kilka i są dość proste. **Szybko poznasz trasy i zaczniesz odnosić zwycięstwa. To proste, bo komputerowi przeciwnicy nie sprawiają problemów.** Potrafią się ostro bronić, ale łatwo ich zablokować. Ogólnie poziom trudności jest dość niski, nawet jak na grę typu arcade. Wyjątkiem jest wyścig Le Mans 24 Hours. Wyzwanie polega głównie na sporym wpływie stanu samochodu na wynik. Jeśli np. przesadzisz z prędkością maksymalną, nie ukończysz zabawy. Trzeba więc jeździć rozważnie i w odpowiednich momentach zjeżdżać do boksu. Samochody nie zachowują się zbyt realistycznie. Nawet przy minimalnym wychyleniu spojlerów poruszają się jak po szynach, a wyprzedzanie na wirażach to pestka, nawet przy wielkich prędkościach. Bardzo mało jest możliwości ustawień samochodu. Zmienić można pochylenie spojlerów, szybkość reakcji układu kierowniczego, ilość paliwa i rodzaj opon, a każde z ustawień ma tylko trzy poziomy: mało, średnio i dużo. **Słabo symulowane są też uszkodzenia samochodów. Dopiero czołowe zderzenie przy jeździe pod prąd zmusi cię do wizyty w boksie.**

Do mocnych punktów TEST DRIVE LE MANS należy zaliczyć niskie wymagania sprzętowe. Grafika nie jest dopracowana, ale nie brakuje jej niczego. Tory zawierają wiele szczegółów, chociaż tekstury na obiektach nie przyciągają wzroku. Oprawa dźwiękowa TEST DRIVE LE MANS także nie budzi entuzjazmu. Trochę lepiej jest z pozostałymi dźwiękami, ale całość nie budzi zachwytu.



W tej grze nie musisz obawiać się nawet najbardziej ostrych, niebezpiecznych zakrętów



Przeciwnicy niezbyt starają się ci przeszkodzić. Może stawka wyścigu nie jest wysoka?



Szkoda, że w czasie gry nie da się przeprowadzić tuningu sportowych samochodów



W grze na uwagę zasługują przede wszystkim sylwetki samochodów. Niestety, szczegóły otoczenia nie zostały zbyt starannie dopracowane



Niezbyt ciekawa oficjalna strona gry. Mało informacji i screenów. Tylko kilka ciekawostek na temat LE MANS

PC	PSX	N64	DC	A

24 Le Mans
Długie Wyścigi

tel.	Infogrames/CD Proj.	1-4 graczy

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 2 | Frajda 2

Małe wymagania sprzętowe, niezbyt trudna nawet dla początkujących

Słaby realizm, momentami zbyt prosta, szybko się nudzi

Tę grę można polecić przede wszystkim początkującym i mało wymagającym graczom **2**

Tekst: Leszek „LMK” Kujawski

OGNISTY DODATEK

extra CLICK!

nr 1 10 lipca 2000 r.

CENA 4.50 zł

nr indeksu 0035893Z

WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ O DIABLO 2



W NUMERZE CD-ROM!

DEMA NA CD

Deus Ex

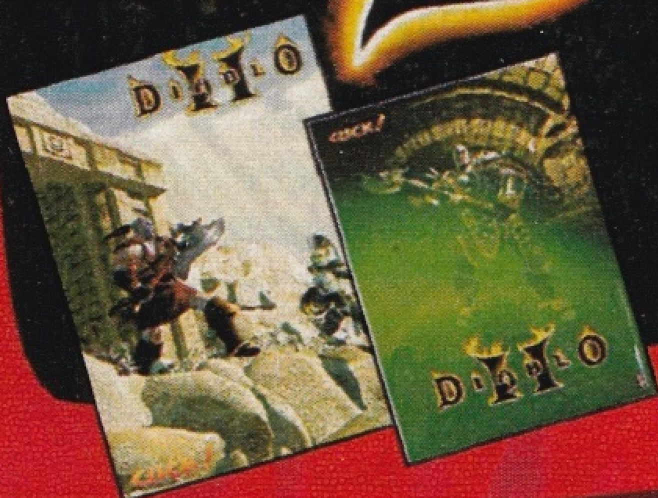
Motocross Madness 2

Starlancer

Kupon zniżkowy:
Diablo 2
20 ZŁ TANIEJ

Historia Diablo • BattleNet • Gramy w Diablo 2 • Opowiadanie

DIABLO II



2 GIGAPLAKATY!



W KIOSKACH JUŻ 10 LIPCA

W NUMERZE:

PŁYTA CD-ROM

KUPON ZNIŻKOWY

SUPERCENA!

4.50 zł



TERRACON

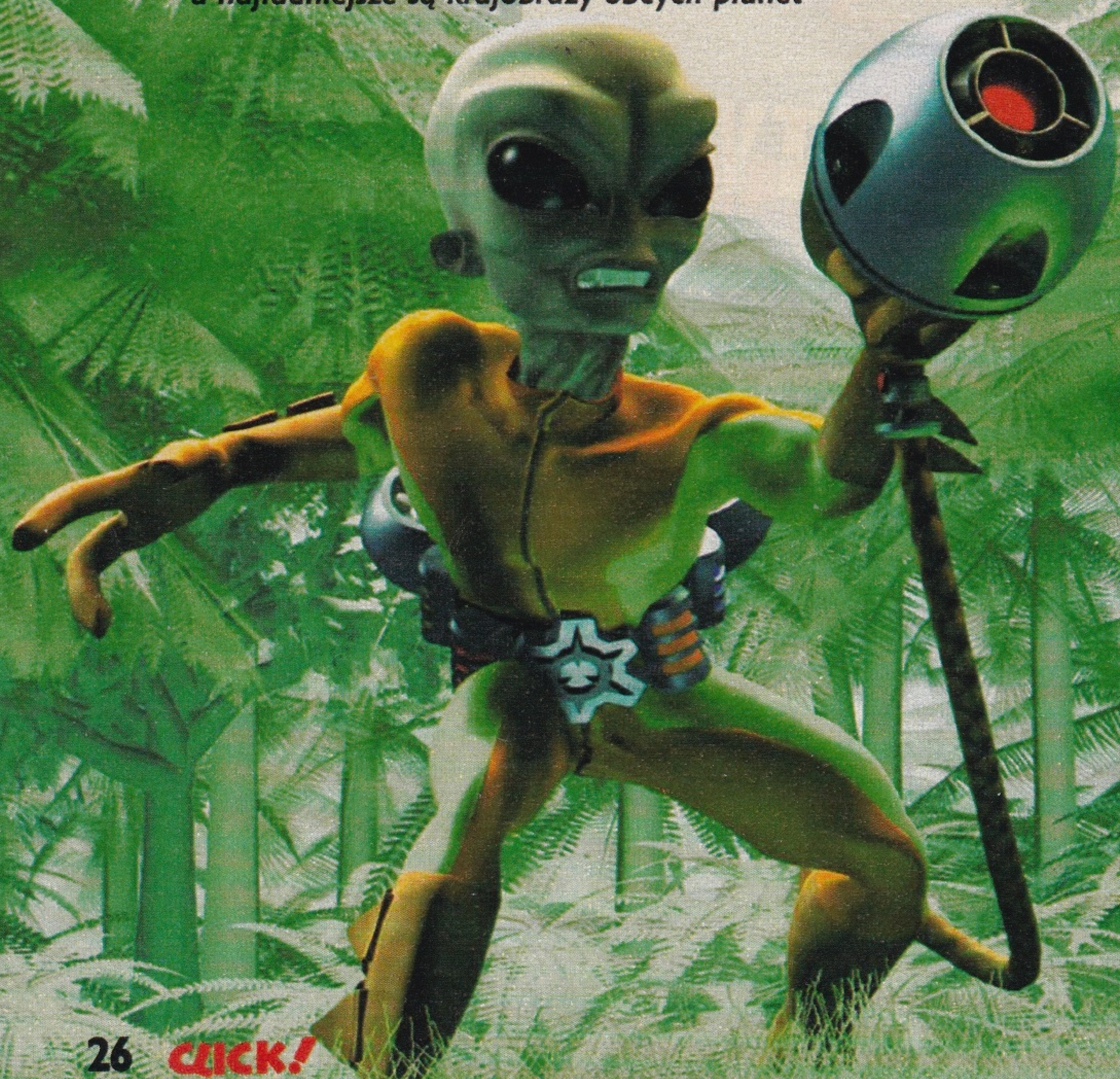
W tej grze wcielisz się w zielonego ufoludka, kosmitę z antenką na głowie i wielkimi oczami. Oczywiście masz też do wypełnienia ważną misję



Wielki Brat patrzy? A może to po prostu monitory? No cóż, rozwiązanie tej zagadki chyba pozostanie tajemnicą



Świat przedstawiony w grze jest dość dziwny, ale ciekawy, a najładniejsze są krajobrazy obcych planet



W grze TERRACON wcielasz się w sympatycznego kosmitę o imieniu Xed, który ma do wykonania bardzo ważne zadanie. Otóż jego ziomkowie, potrzebując nowych planet do zasiedlenia, skonstruowali Terracona. To on siłą swojej woli był w stanie przekształcać całe światy, tak aby martwe skały zmieniały się w zielone, zdatne do zamieszkania planety. Kiedy ta potężna istota wykonała już swoje zadanie, kosmici stwierdzili, że nie jest już im potrzebna i zdecydowali się ją zgładzić. Nie było to zbyt uczciwe zagranie, dlatego też Terracon zbuntował się i zaczął walczyć ze swoimi byłymi panami. Zaczęło od zniszczenia dopiero co przekształconej planety. Jedynym, który przyżył, jest młody pilot – Xed.

TERRACON jest grą akcji 3D. Zabawa polega na tym, że przemierzasz kolejne poziomy, zbierasz potrzebną ci energię terraformiczną i walczysz z paskudnymi robotami, nad którymi przejął kontrolę ów potężny byt. Do wykonania masz szereg zadań, takich jak budowanie sondy zwiadowczej, postawienie mostu czy przygotowanie lądowiska dla statku kosmicznego. Struktury i budowle tworzysz właśnie dzięki gromadzonej energii. Różnorodność celów misji sprawia, że TERRACON szybko się nie nudzi. Jednak nie ma co ukrywać, że sercem gry jest walka. To właśnie strzelaniny, pościgi i eksplozje są główną zaletą całej zabawy. Dzięki świetnej grafice walka jest bardzo widowiskowa. Doskonale dopracowano błyski światła, wybuchy i smugi pędzących plazmowych pocisków. Łatwe jest również sterowanie kamerą. **Możesz obserwować swojego bohatera z ziemi, albo z góry, a możliwość dokonywania zbliżeń i oddaleń sprawia, że zawsze wiesz, co dzieje się wokół twojej postaci. Jeżeli jeszcze miałbyś jakieś problemy, to w każdej chwili możesz połączyć się z satelitą i uzyskać doskonałe zdjęcia i precyzyjne mapy okolicy.** Same projekty obcych planet, budowli i statków faktycznie robią wrażenie skonstruowanych przez obcą cywilizację. Jakby tego było mało, każde miejsce, każda planeta różni się jeszcze klimatem i pogodą. Czasem zmuszony jesteś podróżować w ulewnym deszczu, a innym razem przedzierać się przez śnieżycę. **Na szczęście wykonywanie misji nie polega tylko na zniszczeniu finałowego wroga. Po mapie możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku, zawracać i szukać innych dróg do osiągnięciu celu.**

Wadą gry jest jej prostota. Twórcy TERRACONA nie mogli się zdecydować, do kogo kierują grę. Wygląda na to, że raczej do młodszej części fanów PSX, ale przeczy temu nieco zbyt krwawy film rozpoczynający grę. Sama rozgrywka jest miła, kolorowa i pozbawiana scen okrucieństwa oraz zbędnej przemocy.

Adres: www.terracon-game.com



Na tej stronie nie ma prawie nic. Niestety, jest to jedyny adres WWW, poświęcony opisywanej grze

PC | **PSX** | N64 | DC | A

TERRACON
Kosmiczna Akcja

199 zł | Picture House/Sony | 1 gracz

• Wykorzystuje Memory Card

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4

☺ Świetna grafika, dobre projekty scenografii i widowiskowe sceny akcji

☹ Prostota rozgrywki, nie wiadomo czy polecać ją młodym graczom czy młodzieży

Ciekawa i śmieszna gra wzbogacona doskonałą grafiką i efektami specjalnymi **5**

Tekst: Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

HYPE

WERSJA POLSKA

Jak się okazuje, dobre spolszczenie gry wcale nie jest trudne – wystarczy się tylko postarać



Aż dziw, że to kraina ze zwykłych klocków

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę HYPE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kto odczarował Hype'a?

Po długiej wojnie w krainie Playmobilowych ludzików zapanował pokój. Jednak podczas uroczystego festynu z tej okazji na zamkowym dziedzińcu wylądował Czarny Rycerz dosiadający smoka i zażądał tronu dla siebie. Dzielny Hype stanął w obronie króla, ale został zamieniony w kamień i wysłany w przeszłość.

HYPE jest zręcznościówką 3D z elementami action. Będziesz musiał zdobywać magiczne przedmioty, rozwiązywać zagadki i przede wszystkim walczyć lub uciekać przed licznymi wrogami. **Zabawa jest dość trudna i wykonanie wielu zadań wymaga bezbłędnego działania – najmniejsze potknięcie zmusza do podjęcia ponownej próby.**

Spolszczenie gry zasługuje na pochwałę. Głosy aktorów dobrane są do postaci bardzo dobrze. Lektorzy wczuli się w charaktery bohaterów i nastrój gry, dzięki czemu wygłaszane kwestie brzmią naturalnie i zwiększają przyjemność zabawy.

Niestety, nie uniknięto błędów. Nazwy występujące w instrukcji czasami nie zgadzają się z tymi w grze. Także niektóre przedmioty pojawiają się pod różnymi nazwami. **Najpoważniejszy błąd pojawia się na samym początku zabawy, podczas nauki strzelania z kuszy podany jest niewłaściwy klawisz służący do precyzyjnego celowania (na szczęście w instrukcji jest prawidłowy).**

Są to jedynie drobne potknięcia i w niewielkim stopniu wpływają na przyjemność płynącą z zabawy. W sumie spolszczenie HYPE zasługuje na piątkę z minusem.




Skoki nad przepaściami lub innymi przeszkodami musisz opanować do perfekcji



Na murach miasta znajdziesz informacje o historii krainy

PC | PSX | N64 | DC | PL

Hype: The Time Quest
Playmobilowa Zręcznościówka

99 zł	Ubisoft / Lem	1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB
Zal: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D

Teksty PL 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4

Bardzo dobre spolszczenie gry, świetnie podłożony głos aktorów

Niewłaściwe ustawianie się kamery, trudności w kierowaniu bohaterem

Polska wersja tej gry z pewnością ucieszy wszystkich fanów klocków Playmobil **5**

Majesty

WERSJA POLSKA

Zarządzanie królestwem nigdy nie było łatwe. Jednak teraz przynajmniej rozumiesz, co mówią twoi poddani

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę MAJESTY! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim jesteś w grze Majesty?

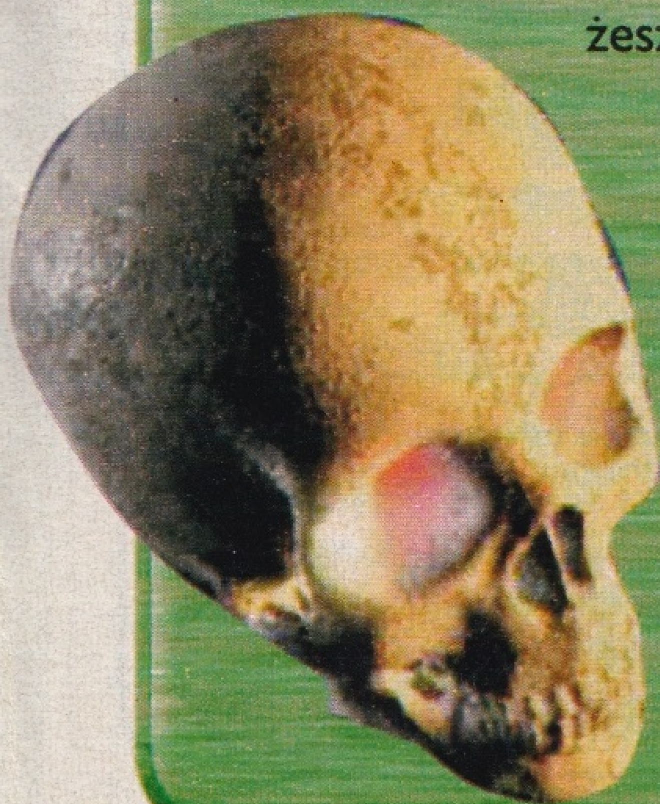
Poborca to ulubiony cel ataków

MAJESTY jest grą bardzo specyficzną. Twoim zadaniem jest rozbudowa królestwa i ochrona go przed bestiami lub bohaterami wroga. **Jako król decydujesz, jakie budowle mają być wzniesione na twoich ziemiach oraz werbujesz herosów, którzy będą bronić twoich włości.** Jednak nie możesz bezpośrednio kontrolować poczynań swoich poddanych, co zresztą jest dość zrozumiałe. W końcu to, że jesteś królem, nie znaczy, że możesz traktować ludzi jak niewolników, czy bezmyślne roboty.

Zresztą są oni całkiem niegłupi, choć kierują się swoimi własnymi interesami, niekoniecznie zgodnymi z twoimi oczekiwaniami. Przykładowo Łotrzykowie często okradną twój Targ czy oberżę, a Magowie głównie siedzą w swojej Gildii.

Jeśli chodzi o polską wersję językową, to tłumaczeniu niewiele można zarzucić. Jest ono bardzo udane i zabawne, co widać chociażby w przypadku przydomków bohaterów – Łotrzyk Deneth Lepkie Palce, czy Okultysta Smakowity Gaj. Jedyne wpadki, to nieliczne błędy stylistyczne oraz jeden merytoryczny, które nie wpływają jednak na przyjemność płynącą z zabawy.

Również ścieżka dźwiękowa wykonana jest profesjonalnie. Podłożone głosy doskonale pasują do profesji bohatera, a aktorzy wymawiając je, świetnie wczuli się w swoje role.





Jeden z poważniejszych błędów – Kmieć to przecież mężczyzna, a nie kobieta


Życie w królestwie kwitnie bujnie – każdy gdzieś się spieszy

PC | PSX | N64 | DC | PL

Majesty
Królewski Symulator

79 zł	Microprose/CD Proj.	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 360 MB HD

Teksty PL 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Dobrze podłożone głosy aktorów, zabawne tłumaczenie

Drobne błędy stylistyczne i merytoryczne w tłumaczeniu

Zabawa w polską wersję Majesty jest jeszcze bardziej wciągająca, szczególnie w kilka osób **5**

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

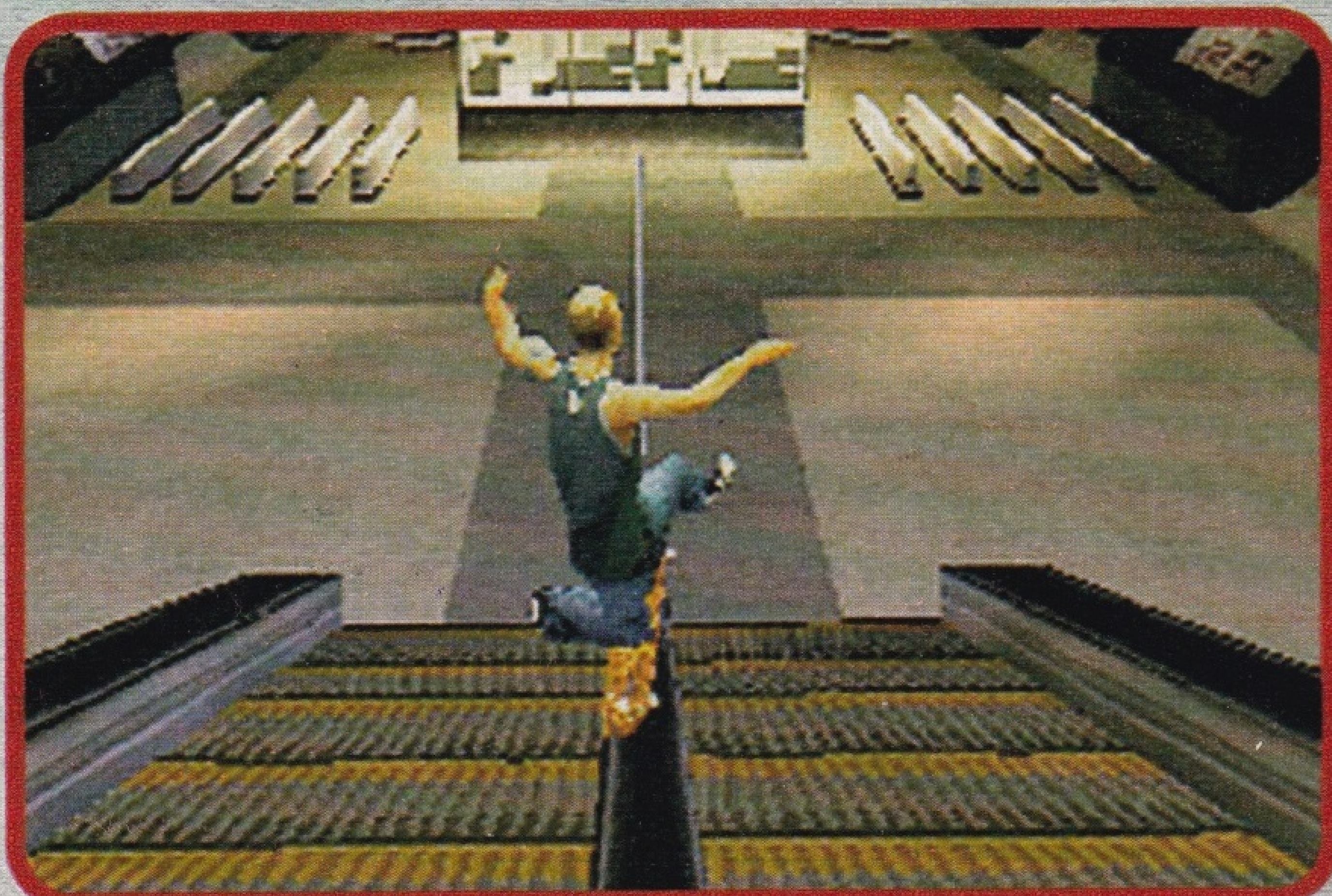
grind session

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę GOLF! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 20 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Czy jazda na deskorolce jest konkurencją olimpijska?

Skateboardowe szaleństwo trwa. Jeśli jeździsz na deskorolce i wydaje ci się, że robisz to dobrze, uruchom GRIND SESSION, a przyznasz, że jeszcze wiele możesz nauczyć się od mistrzów



Ewolucje na deskorolce są ryzykowne, ale ile można mieć z nich radości, zwłaszcza, gdy przeskakujesz nad barierkami



Schody i posadzki supermarketów to prawdziwe wyzwanie dla miłośników skateboardingu. Ale co na to ochrona?



Niektóre ulice to wprost wymarzone miejsce dla ewolucji na deskorolce. Trzeba tylko mieć odwagę i nie bać się szybkości

Twórcy GRIND SESSION, tworząc symulator jazdy na deskorolce, zaprosili do współpracy asów tego sportu – Eda Templetona, Johna Cardiela, Carę–Beth Burnside, Willy'ego Santosa, wytatuowanego Pigpena i Daewona Song.

Chwała im za to. **Dzięki specom od skateboardingu gra wygląda niezwykle widowiskowo, a przy tym gracz ma świadomość, że wszystkie sztuczki tam pokazane można naprawdę wykonać (choć próba odtworzenia niektórych ewolucji może być nieco karkołomne).** GRIND SESSION umożliwia rozegranie całego turnieju, w którym udowadniasz swoje umiejętności w operowaniu prostym urządzeniem, jakim (zdawało by się) jest deskorolka. Ponadto można pobawić się na pojedynczych planszach, albo zmierzyć się z innym graczem i udowodnić mu, kto jest prawdziwym mistrzem (w opcji gry wieloosobowej może brać udział do 176 zawodników). Każda plansza to prawdziwy tor przeszkód. Nie są to jakieś place zabaw, tylko miejsca naprawdę niebezpieczne, np. budowa, garaż dla ciężarówek i stacja metra, gdzie skaczesz nad przejeżdżającymi pociągami. Wśród lokacji znalazł się między innymi Burnside Park (Mekka skate'ów), ulice San Francisco i Londynu. Na pokonanie każdego toru masz określony (i niestety, niezbyt długi) czas. W ciągu kilku minut musisz zebrać odpowiednią ilość punktów szacunku, aby móc przejść do następnego etapu. **Punkty zdobywasz za wykonywanie skoków, ewolucji, „oli" (rodzaj wyskoku) i innych popisowych numerów, jak na przykład wskoczenie i prześlizgiwanie się po poręczy na skraju przepaści.** Nie jest wcale łatwo dotrzeć do niektórych obszarów każdego poziomu. Aby przedostać się na zamkniętą stację podziemnej kolejki, musisz wskoczyć na wąską rampę, rozpędzić się, przeskoczyć nad ulicą, siłą rozpędu rozbić okno i wpaść do środka. Ponadto na każdej planszy można zebrać dodatkowe punkty. Dostajesz je na przykład za kontrolowane kolizje z pustymi beczkami lub pozostawionymi przez kogoś magnetowidami. Na innej z planszymożesz swoimi wyczynami płoszyć gołębie. Innymi słowy, pomyślano tu o wszystkim, co niebezpieczne, ale jednak sprawia dużo radości każdemu posiadaczowi deskorolki. Największym utrudnieniem są nie tyle przeszkody, co mała ilość czasu, którą dostajesz na popisanie się swoją sztuką. Na szczęście możliwe jest rozegranie pojedynczych plansz jako platform treningowych, gdzie upajasz się jazdą i skokami do woli i bez ograniczeń.

Trzeba przyznać, że ciężko znaleźć grę tak widowiskową i tak dobrze opracowaną, jak GRIND SESSION. **Świetna grafika, śdoskonała animacja postaci (którym „wyglądu" użyczyli autentyczni mistrzowie deski), możliwość prostego sterowania kamerą i odkrywanie nowych sztuczek i popisów, jakie można wykonać – sprawiają, że GRIND SESSION jest naprawę dobrą grą!** Do tego dochodzi rewelacyjna muzyka w wykonaniu Sonic Youth, Jurracic 5, X-ecutioners i KRS.



Ta gra nie posiada swojej strony internetowej, polecamy jednak serwisy poświęcone grom na konsolę

PC	**PSX**	N64	DC	A

Grind Session
Deskorolkowe Action

199 zł	Sony	1 gracz

- Wykorzystuje Memory Card

Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 6

☺ Świetna grafika, muzyka i animacja. Doskonale przedstawione ewolucje

☹ Nie stwierdzono...

Druga część przeboju zapowiada się równie dobrze, zwłaszcza jeżeli chodzi o tryb gry — **6**

tekst: Maciek Jurewicz

...szybka pomoc

Star Trek Armada

W czasie gry Naciśnij Enter, potem wpisz:

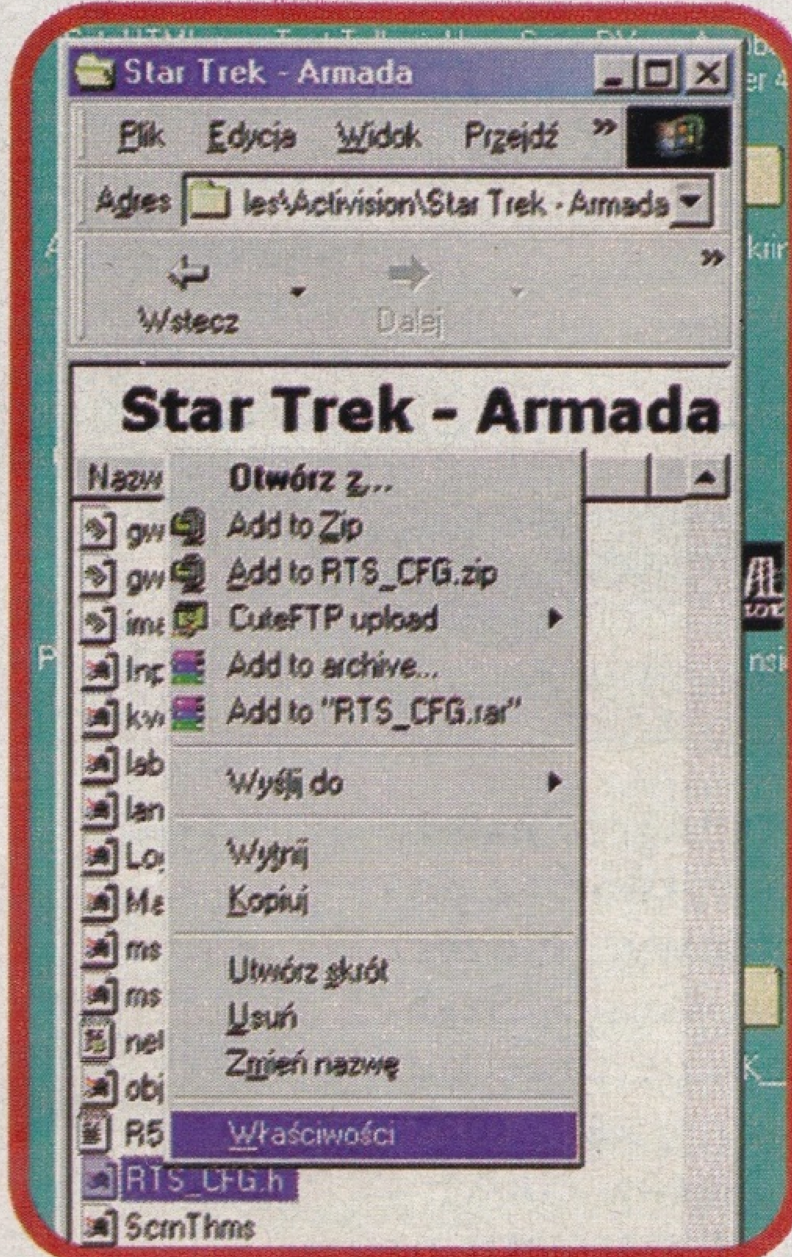
Kody	
kobayashimaru	Następna misja
showmethemoney	Zwiększa ilość pieniędzy
phonehome	W Trybie Multiplayer pokazuje listę chatów
screwyouguysimgoinghome	W Trybie Multiplayer pokazuje listę botów
canofwhoopass	Uaktywnienie AI twoich statków
youstopmecold	Przyspiesza produkcję statków
avoidance	Przyspiesza szkolenie załóg

Nieśmiertelność

Z tym będzie trochę kłopotu. Najpierw musisz odnaleźć na twardym dysku katalog, w którym zainstalowana jest gra. Następnie odnajdź plik nazwany: RTS_CFG.H. Potem otwórz go używając Simple Text lub Note Pad i odszukaj dwie linie tekstu:
float EASY_DAMAGE = 0.5;
float HARD_DAMAGE = 2.0;
Zmień je, aby wyglądały w następujący sposób:
float EASY_DAMAGE = 0.0;
float HARD_DAMAGE = 0.0;
Ustaw poziom trudności gry na Easy lub Hard i uruchom grę. Wtedy tarcze twoich statków nie będą przepuszczały pocisków.

Transportowanie większej liczby ludzi

Musisz zmodyfikować plik RTS_CFG.H. Otwórz go w edytorze tekstu i znajdź komendę:
TRANSPORTER_MAX = 5
Jeśli teraz zmienisz 5 na większą liczbę, twoje transportowce będą mogły przewozić więcej osób.



Modyfikowanie zbierania surowca

W pliku RTS_CFG.H znajdź następujący wiersz poleceń:

// resource gathering parameters

Poniżej niego znajduje się 5 kolejnych komend. Modyfikując podane w nich wartości możesz zmienić kilka parametrów gry:

int cfgMaxDilithium = Tutaj wpisz maksymalną ilość Dilithium, które ma być wydobyte

int cfgMaxOfficers = Tutaj wpisz cyfrę oznaczającą maksymalną liczbę oficerów w grze

int cfgMaxCrew = Tutaj wpisz dowolną liczbę oznaczającą maksymalną liczebność twoich załóg

int cfgStartingDilithium = Tutaj wpisz ilość Dylithium, którą chcesz mieć na początku gry

int cfgStartingCrew = Tutaj wpisz liczbę załóg, które chcesz posiadać na początku gry.

RTS_CFG.h – Notatnik
Plik Edycja Wyszukaj Pomoc

```
////////////////////////////////////////////////////////////////
//
// RTS_CFG.h
//
// Runtime configuration file for real-time topdown strategy ele
// to the engine.
//
// By the Mad Dr. I.  4/98.
//
////////////////////////////////////////////////////////////////

//
// Include the ART only parameters
//
#include "ART_CFG.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////
// Interface Settings
////////////////////////////////////////////////////////////////
```

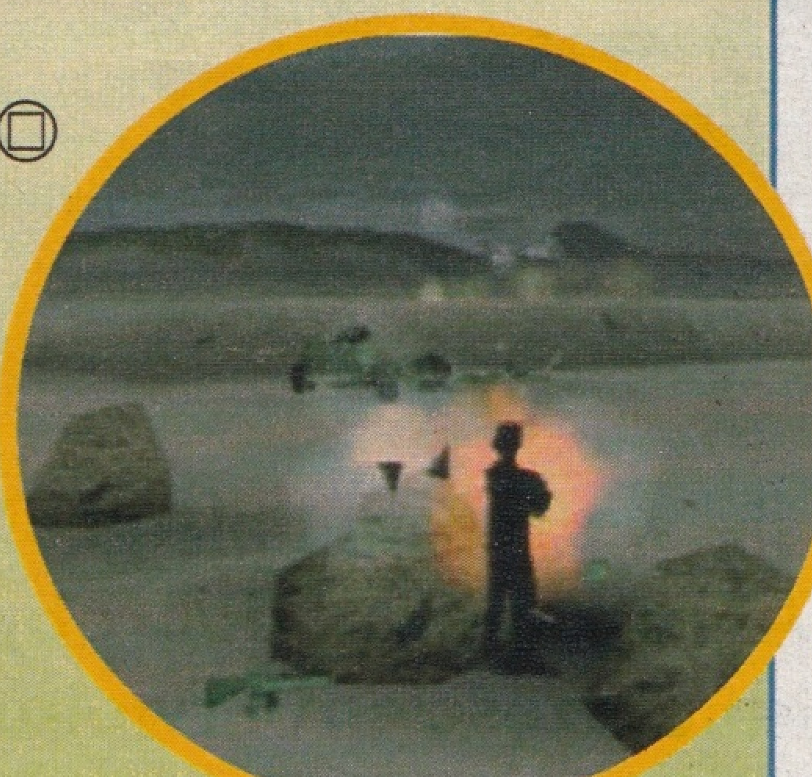
KODY DLA PLAYSTATION

Army Men World War

Niewidzialność:
Naciśnij R1, L1, ⊗◯◯▢▢ R1, i Ⓦ menu głównym.

Wybór poziomu:
Naciśnij R1 + R2, L1 + L2, ◯▢ w głównym menu gry.

Wszystkie bronie
Naciśnij
⊗⊗△◯↑↑↓▢△
w menu głównym.

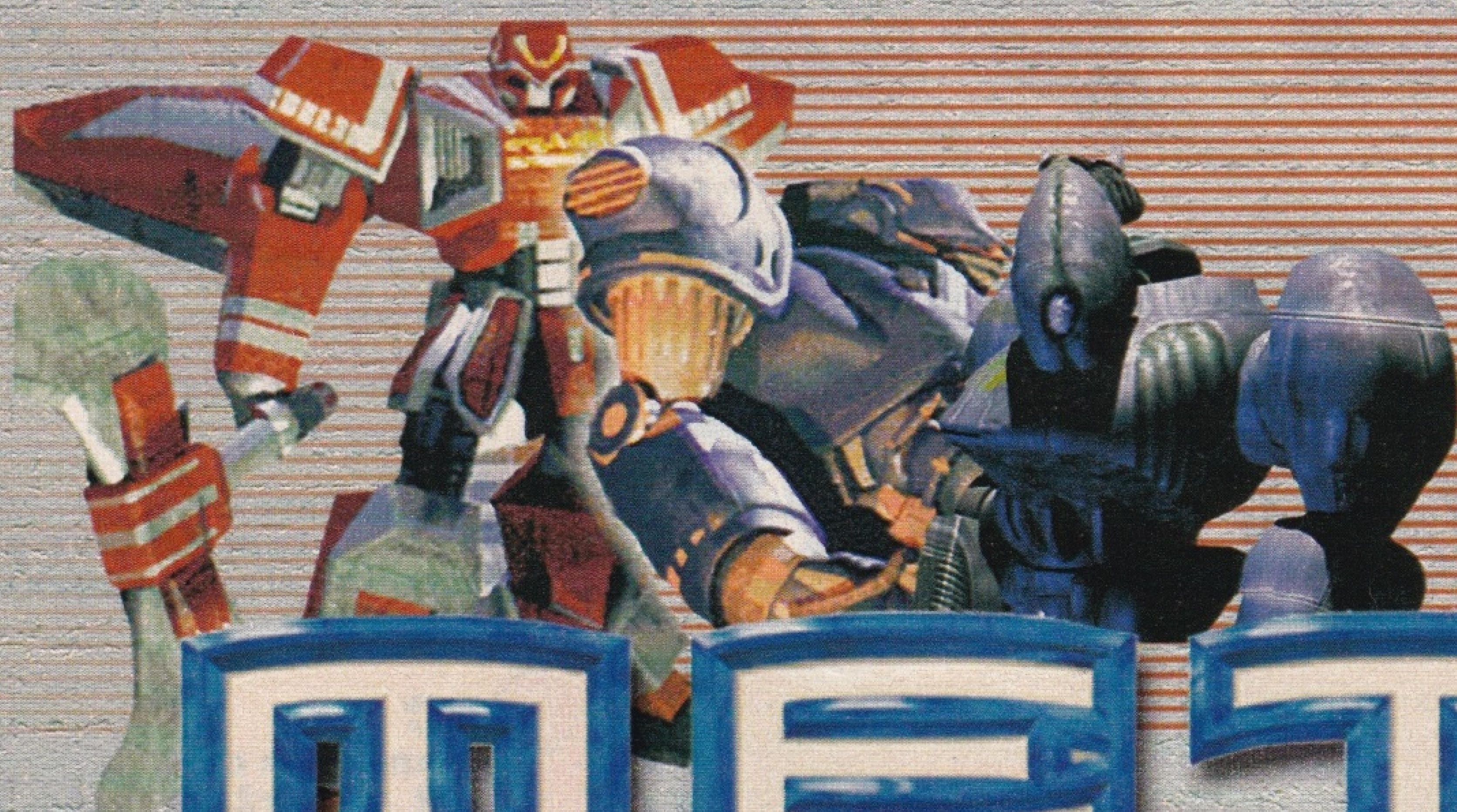


Dzięki naszym kodom staniesz się prawdziwym weteranem

CLICK! 14/00 KODY



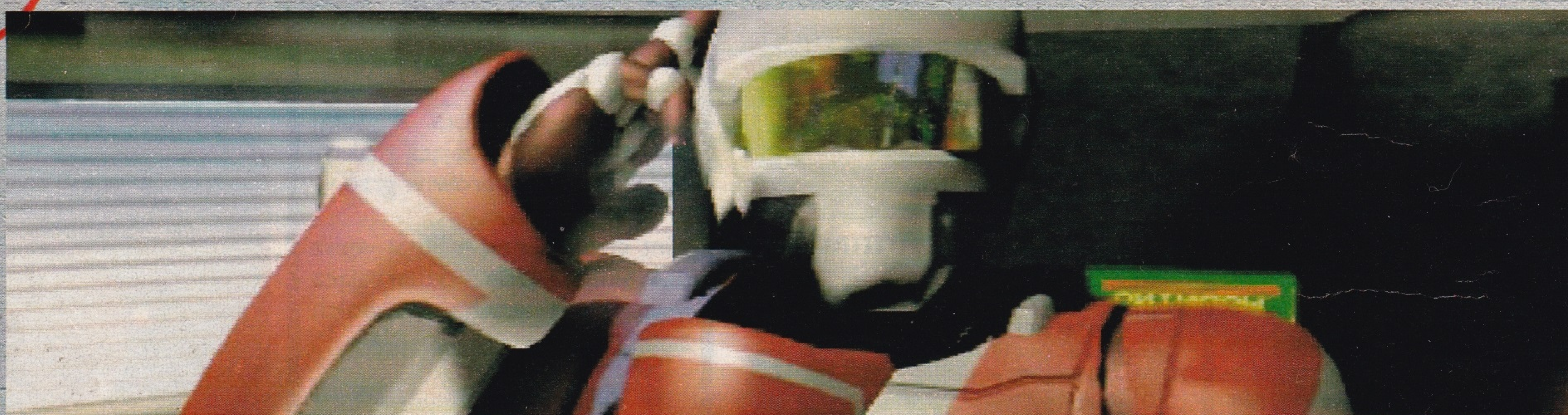
Wszechświat jest mniejszy, gdy zna się kody zmniejszające przestrzeń...



METAL FATIGUE™ cz.2

Czy już zaciągnąłeś się w szeregi MilAgro? Jeśli nie – biuro werbunkowe mieści się tuż za rogiem. Tylko MilAgro zapewni dobrobyt i pokój całej ludzkości! MilAgro będzie twoim domem, twoim szczęściem i twoim życiem! MilAgro potrzebuje cię!

MILAGRO-STEFAN ANGELUS



MILAGRO – najbardziej zdemoralizowana i agresywna ze stron konfliktu. Dowodzona przez radę patriarchów rodziny Cob, na czele której przez długie lata stoi demoniczny Zeke Cob. **Najmłodszy z braci Angelus, Stefan, w którego rolę się wcielasz, został włączony do oddziałów MilAgro wbrew swej woli.** Wszczepione implanty uniemożliwiają mu podejmowanie samodzielnych decyzji i czynią z niego posłusznego niewolnika w rękach bezwzględnej rodziny. W ten właśnie sposób rodzina Cob zapewniła sobie posłusznego dowódcę, który poprowadzi ich Comboty do zwycięstwa i nigdy się nie zbuntuje. MilAgro stosuje głównie niebezpieczną broń krótkiego zasięgu (siekiery, młoty, itp.) i swoje działania opiera na bezwzględnej sile, która każe oddziałom niszczyć wszystko, cokolwiek stanie na ich drodze. **Aby odnosić zwycięstwa, grając po stronie MilAgro, należy nauczyć się szybko wytwarzać potrzebny sprzęt bojowy.** Możesz zalać wrogów masą wojska. Szybko też nauczysz się nie przejmować stratami. Ale i tak masz pewną przewagę. Mechy MilAgro są o wiele lepsze w starciach na bliski dystans. Stawiając na masówkę i rozwój militarny, nie zaniedbuj jednak badań naukowych, które przyniosą postęp technologiczny, potrzebny do ukończenia dalszych misji. Niezwykle przydatne wynalazki to Howitzer Torso – miotający pociski ogromnej mocy na duże odległości i Jet Pack Torso, który umożliwi twoim Mechom latanie. Dzięki wykorzystaniu tych konstrukcji twoje oddziały będą poruszały się szybciej i poczynią większe szkody w szeregach wroga, a tobie umożliwią zdobycie przewagi taktycznej. Nowa broń to także skuteczniejsze eliminowanie wrogów.



MISJA 1

POCZĄTKI HEDOTH III

Jako odratowany przez MilAgro najmłodszy z braci Angelus, Stefan, masz za zadanie zniszczyć na Hedoth III siły militarne Neuropy, która pracuje na tej planecie nad nowym projektem wojskowym. Ta misja jest bardzo prosta! Zaczynasz na południowym wschodzie. Obok są dwa złoża lawy. To w zupełności wystarczy. Po prostu jak najszybciej zbuduj sześć Hovertrucków i rozpocznij wydobycie surowca. Stwórz pięć Combotów, którym przydziel po dwie siekiery. Wyślij je w górę mapy, aż do miejsca, gdzie znajduje się most. Przejdź nim na drugą stronę kanionu. **Trafisz prosto do bazy Neuropy, dość słabo rozwiniętej i prawie wcale nie bronionej.** W końcu to pierwsza misja i przeciwnik jest jeszcze bardzo słaby. Zrównaj wszystko z ziemią, zniszcz jednostki wroga i napawaj się pierwszym zwycięstwem na szlaku do wielkiej sławy.



Jedno ze złóż lawy znajduje się na zachodzie od twojej bazy



Przy dużym oddaleniu widzisz większy obszar mapy



Aby rozpocząć produkcję Combotów, należy zbudować Assembly Bay i Parts Factory

MISJA 2

PODOPIECZNY

Pod kierunkiem Brika Coba, wykwalifikowanego żołnierza MilAgro, udasz się wraz z grupką kadetów na Hedoth I, do kanionu Cor'nanda. Będziesz dowodził zespołem młokosów pragnących uczyć się wojennego rzemiosła. **Wśród owych młodzieńców wyróżnia się zwłaszcza jeden, imieniem Akiro. Dbaj o niego jak o własnego syna.** W tej misji możesz już budować windy i bardziej skomplikowane Comboty. W bazie od razu wybuduj 5 Hovertrucków i poślij je nieco niżej. Wybuduj windę, a znajdziesz dodatkowe złoże. Te dwa powinny wystarczyć, ale na wschodzie w olbrzymim kanionie są jeszcze dwa dodatkowe, położone jedno przy drugim. Postąp podobnie jak w poprzedniej misji. Szybko wybuduj Comboty i daj im siekiery, które w tej fazie rozgrywki są niezwykle potężną bronią. Sześć Combotów posłanych w tamtą stronę powinno załatwić sprawę. Pamiętaj, że ukończysz tę misję, jeżeli przeżyje nie tylko Stefan, ale również jego młody przyjaciel, niezwykle zdolny kadet Akiro.



W bezpośrednim starciu czołgi MilAgro posiadają znaczącą przewagę nad przeciwnikiem



Combot uzbrojony w dwie siekiery skutecznie zatrzyma pojazdy Rimtechu



W kanionie znajdującym się pośrodku mapy są dodatkowe złoża



Przydzielając Hovertruckom różne zadania, przyśpieszysz rozwój swojej bazy



Po wyeksploatowaniu złóż lawy, pozostaw w ich okolicy kilka bojowych Combotów

STACJE ARCHEOLOGICZNE

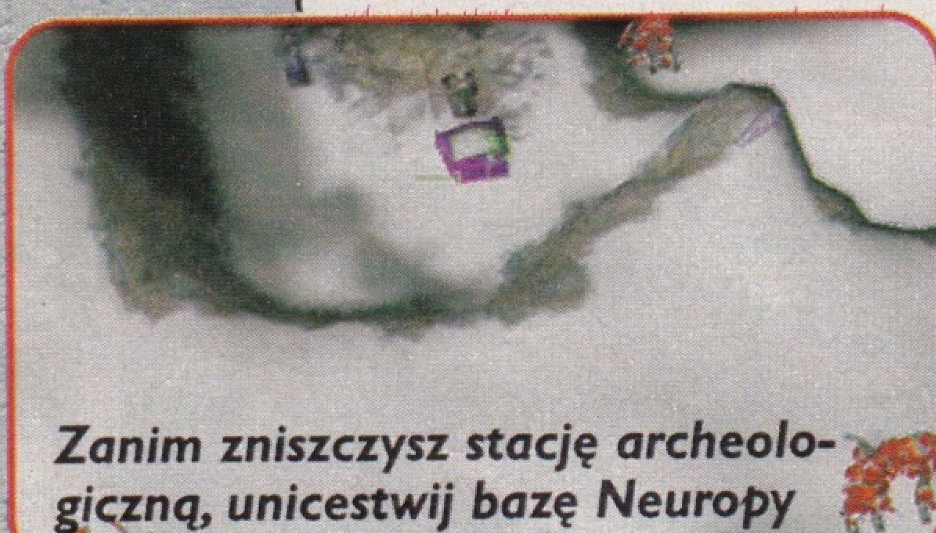
MISJA 3

Ku niezadowoleniu rodziny Cob, władającej korporacją MilAgro, Neuropa opanowuje technologie Obcych w szybkim tempie. Zeke Cob, patriarcha rodu, zleca ci zniszczenie dwóch stacji archeologicznych usytuowanych pod ziemią i na powierzchni planety Hedoth II. **Misję ukończysz tylko wtedy, gdy przeżyje zarówno Stefan, jak i Akiro. Dodatkowe punkty otrzymasz, jeśli ukończysz misję w mniej niż 100 minut.** Zaczynasz w bazie, niemal w centralnym punkcie mapy. Usytuowana jest ona niezwykle korzystnie. Teren jest górzysty, a twoją bazę zbudowano w dolinie, do której można dostać się jedynie od wschodu. W tym przesmyku powinieneś wybudować 6 wieżyczek (na przemian z działkiem laserowym i pocisków artyleryjskich). W bazie postaw też trzy wyrzutnie rakiet. Złoża znajdują się pod ziemią, pod bazą (dwa duże) i w obrębie bazy (jedno małe). Siedem Hovertrucków powinno wywiązać się z zadania znakomicie. Produkuj jedynie Comboty o lekkim kadłubie (Basic Torso) i z dwoma działami średniego zasięgu (Gatling Gun), bo takie zwyciężą w szybkim ataku. Po zbudowaniu 8–9 jednostek poślij je drogą dookoła bazy na północ, gdzie znajdują się siły Neuropy strzegące stacji archeologicznej. Kieruj się wzdłuż łańcuchów górskich, zerkając na mapę, a na pewno nie zabłądzisz. Druga droga do bazy przeciwnika poprowadzi cię wzdłuż wschodniego krańca mapy. Tam napotkasz opór wrogich Combotów, ale nie powinny cię zatrzymać. Po zniszczeniu naziemnej stacji, pora na podziemną operację. Podziemny układ górski jest identyczny, jak ten na powierzchni. **Góry, które otaczają twoją naziemną bazę, są niezwykle trwałe. DrillTruck ich nie przebije. Lekka ziemia, w którą się wkopie, znajduje się dokładnie pod naziemnym przesmykiem.** Poślij kopacza nieco na wschód, a potem na północ. Właściwą drogę powinien odnaleźć sam. W ogromnej pieczarze, do której się dokopie, znajduje się podziemna baza Neuropy i druga Stacja Archeologiczna. Wyprodukuj po sześć: czołgów (Tank), wyrzutni rakiet (Missile Jeep) i pojazdów artyleryjskich (Artillery). Zniszcz to miejsce, a pomyślnie ukończysz misję.


Na górze widzisz stację archeologiczną, którą trzeba zniszczyć


Usytuowanie twojej bazy sprzyja obronie


Druga stacja archeologiczna znajduje się pod ziemią

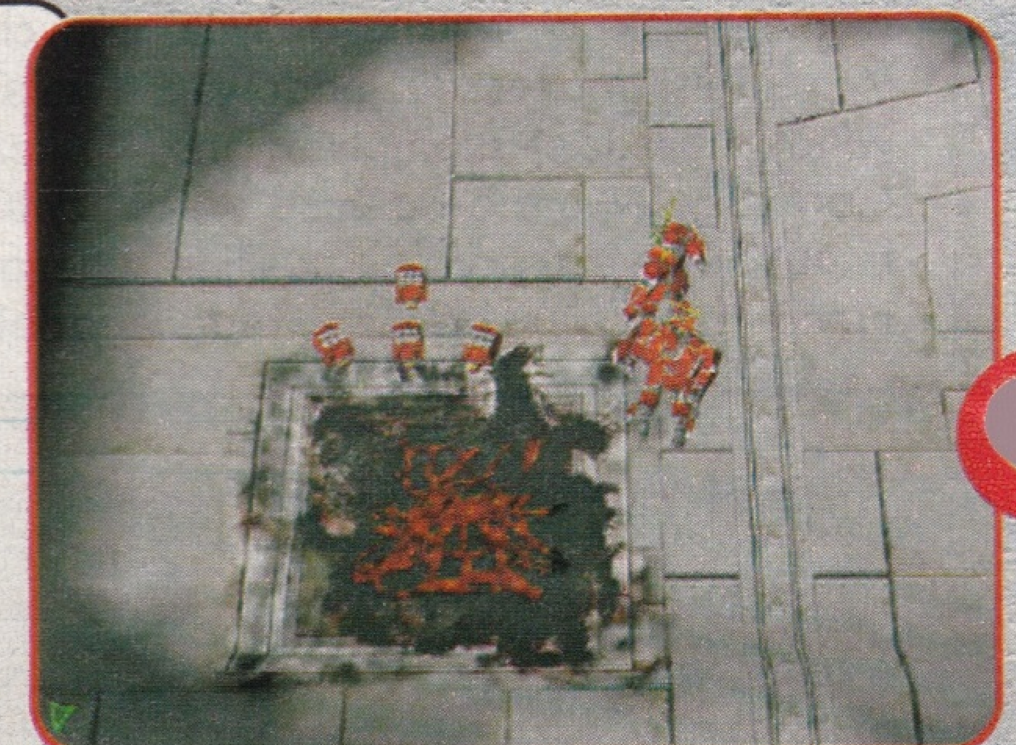

Zanim zniszczysz stację archeologiczną, unicestwij bazę Neuropy

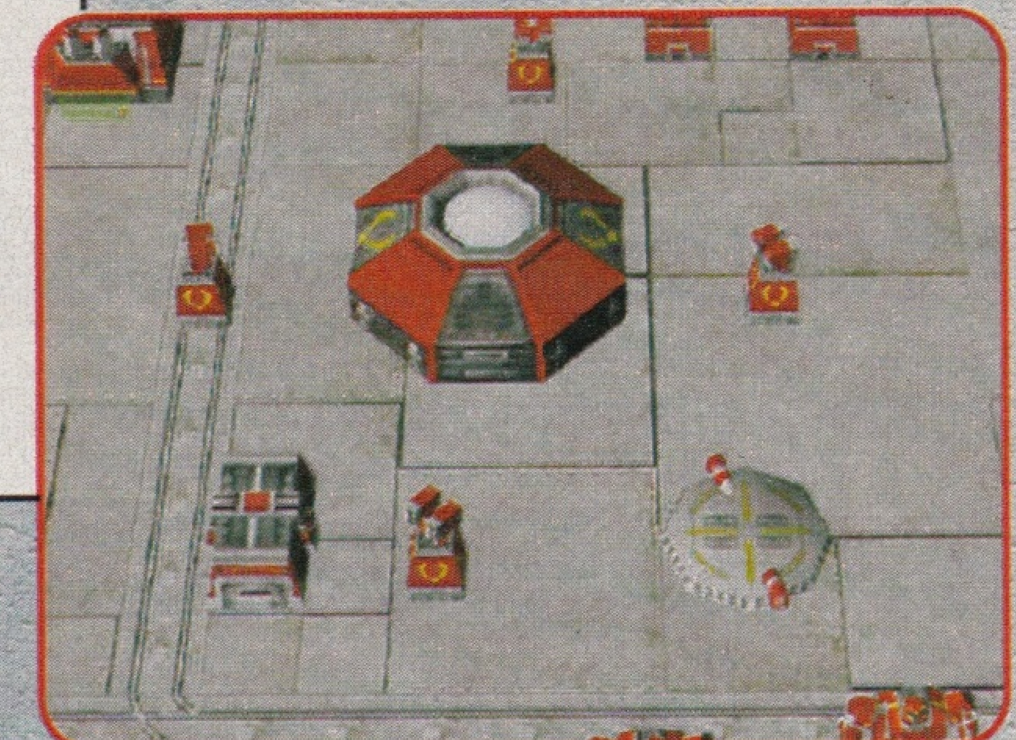

Porzucone na polu walki części maszyn wroga zwieź do bazy

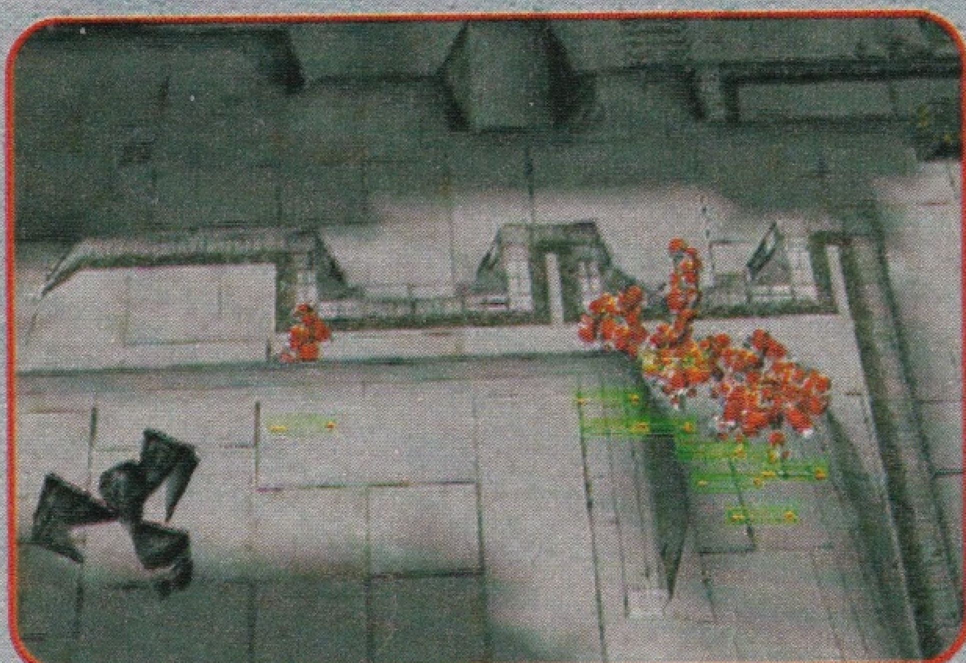
WYPRAWA DO SEKTORA GAMMA

MISJA 4

Na Hedoth II siły Neuropy urządziły sobie bazę wypadową, z której atakują pozycje MilAgro. Dodatkowo znajdują się tam budowle Obcych, gdzie znajdziesz bardzo interesujące materiały. Zadanie polega na zniszczeniu wroga na Hedoth II i przejęciu jego struktur. Pamiętaj, że Stefan musi przeżyć. **Na początku należy przeprowadzić eksterminację sił Neuropy na powierzchni planety.** Twoja baza ulokowana jest na północnym zachodzie. Z prawej strony znajdują się kamienne konstrukcje przypominające olbrzymie schody. W tamte rejony lepiej się nie zapuszczaj, gdyż twoje jednostki mogą się zagubić, a w zasadzie nie ma tam nic pożytecznego. Baza Neuropy położona jest na południowym wschodzie. Obok, nieco na zachód, znajduje się granitowy postument, na którym umieszczony jest artefakt. Należy go przejąć. Wyprodukuj w bazie kilka Hovertrucków i rozpocznij wydobycie. Rozlewiska lawy znajdują się nieco poniżej bazy, na południowym zachodzie. Dodatkowo trzy złoża masz pod bazą. Tam lepiej postawić kilka wieżyczek obronnych. Przygotuj sobie eskadrę złożoną z ośmiu Mechów i eskortując nimi jednostki wydobywcze, pozyskuj surowiec z kolejnych złóż. **Zdobyte fundusze przeznaczaj na budowę nowych maszyn. Rób tak, aż będziesz mógł wystawić zespół złożony z piętnastu Combotów. Poślij je na bazę Neuropy, a po zrównaniu jej z ziemią wyślij do artefaktu DrillTrucka, dając mu eskortę dwu Combotów.** Wydaj mu polecenie „Invade" i przystąp do produkcji pojazdów bojowych (Artillery, Tanks, Missile Jeps). Gdy zjedziesz pod ziemię, wszystko będzie już prawdopodobnie rozkopane. Powoli posuwaj się na południowy zachód, niszcząc wszystko, co napotkasz na swojej drodze. Gdy ujrzysz świecący błękitnym światłem mur, omiń go i pojedź kawałek dalej. Tam będzie drugi, taki sam, a zaraz za nim baza Neuropy. Zniszcz ją.


Pierwsze źródło lawy jest położone na południu, nieopodal bazy


Obok Matter Converter wybuduj cztery wieżyczki przeciwlotnicze


Artefakt Obcych znajduje się na południu


Podziemny, zmasowany atak skieruj na kwatery mieszkalne

NA RATUNEK BRIKOWI

MISJA 5



Zabezpiecz Hovertrucki prowadzące wydobycie lawy



Nie pozostawiaj nigdy bazy bez obrony!



Na jednostki wroga uderzaj dużą ilością Combotów



Zbuduj bazę na wzgórzu w południowo-zachodniej części mapy

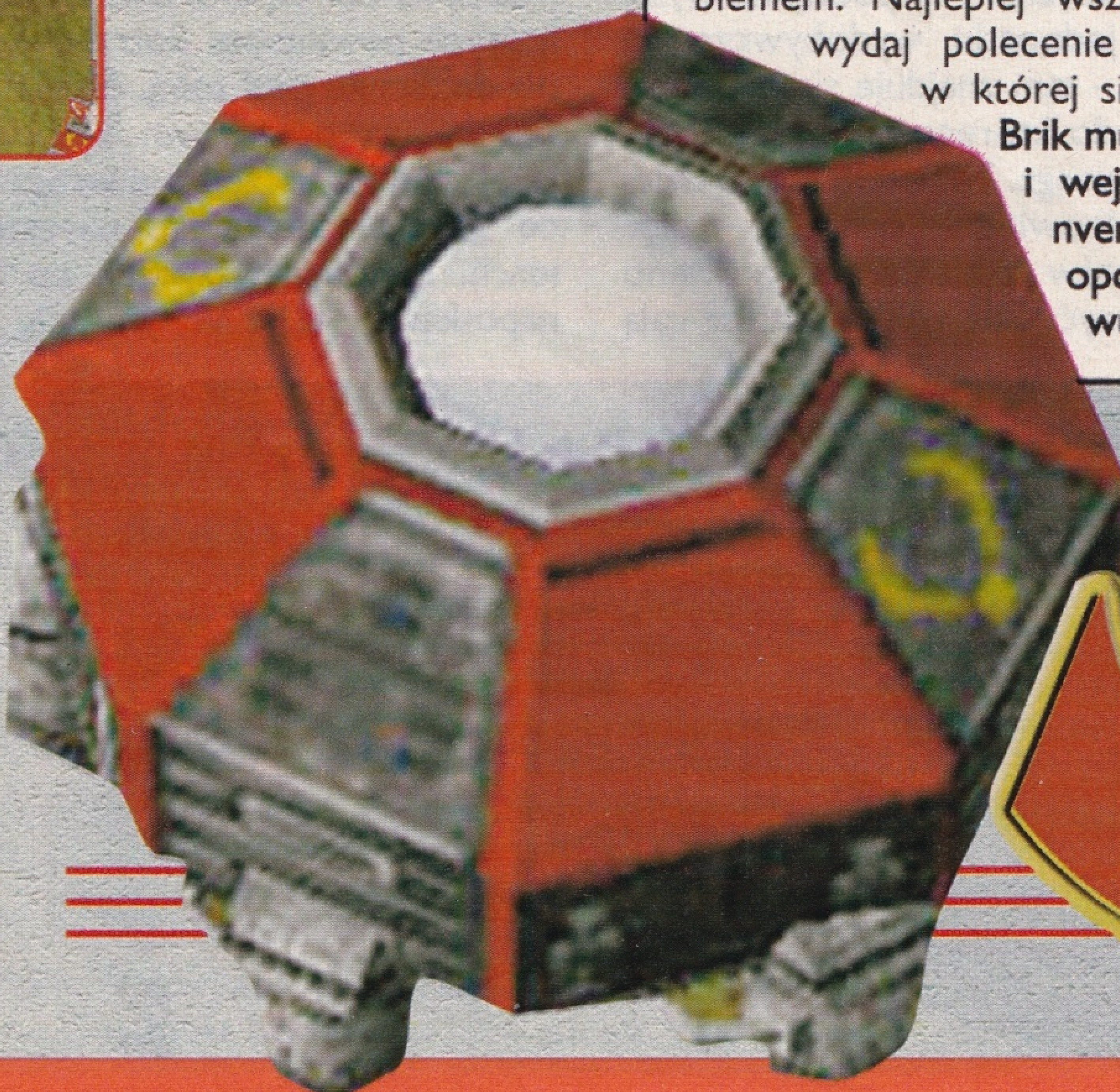


Aby ukończyć misję, uruchom opcję Blast Off w Matter Converterze



Tylko Brik może pilotować statek-bazę. Musisz go uratować!

Brik Cob, twój przełożony, zaginął w Cor'nanda Canyon. Musisz go odnaleźć i sprowadzić do bazy, bowiem tylko on potrafi uruchomić Matter Converter i odlecieć nim z zagrożonego miejsca. Zadanie jest proste i nie wymaga walki – ani pod powierzchnią, ani w powietrzu. **Twoja baza znajduje się w południowo–zachodniej części mapy. Brik Cob znajduje się dokładnie na jej przeciwnym krańcu, a więc północnym wschodzie, a do tego pod ziemią.** Szaleństwem byłoby jednak przedzierać się do niego pod powierzchnią planety, gdyż wrogie wojska są tam niezwykle liczne. Należy zastosować sztuczkę, której przeciwnik wcale się nie spodziewa. Pod bazą jest jedno złoże i bardzo mało miejsca w pieczarze. Użyj DrillTrucka, aby usunąć niepotrzebne kamienie. Uważaj jednak, aby nie przebić się do tuneli wydrążonych przez Rimtech, gdyż wtedy zostaniesz zaatakowany. Nie ruszaj również Brika Coba – niech stoi sobie spokojnie i czeka na rozwój wypadków. Pod bazą wybuduj dwie fabryki Combotów. Jeśli coś ci się nie zmieści, postaw to na powierzchni. Tam też zbuduj w bazie bardzo mocny system obronny (min. dziewięć różnych wieżyczek). **Następnie rozpocznij produkcję Combotów. Skup się na tych wyposażonych w wyrzutnie rakietowe i broń energetyczną (Power Gun Legs i Gattling Gun).** Po zbudowaniu dziesięciu maszyn wyrusz w kierunku Brika, przecinając mapę dokładnie po przekątnej. Powinieneś zatrzymać się przy najbliższym złożu i wykorzystać je do końca. Comboty niech stanowią ochronę dla pracujących Hovertrucków. W tym czasie podeślij do oddziału Hovertrucka, którym możesz podreperować Mechy. Za zdobyte pieniądze wybuduj dodatkowe jednostki. Teraz możesz już przedzierać się do Brika. Gdy dojdziesz do rogu mapy, wybuduj DrillTruckiem windę i z Brikiem wyjdź na powierzchnię. Wyrzuć z Combota jakiś mało istotny zespół i umieść tam Brika. Pozostanie ci teraz powrócić do bazy, ale to nie powinno być problemem. Najlepiej wszystkim Combotom wydaj polecenie ochrony maszyny, w której siedzi Brik. **W bazie Brik musi opuścić maszynę i wejść do Matter Convertera. Tam uruchom opcję Blast Off i obserwuj start pojazdu.**



Za wszelką cenę chroń i osłaniaj Matter Converter

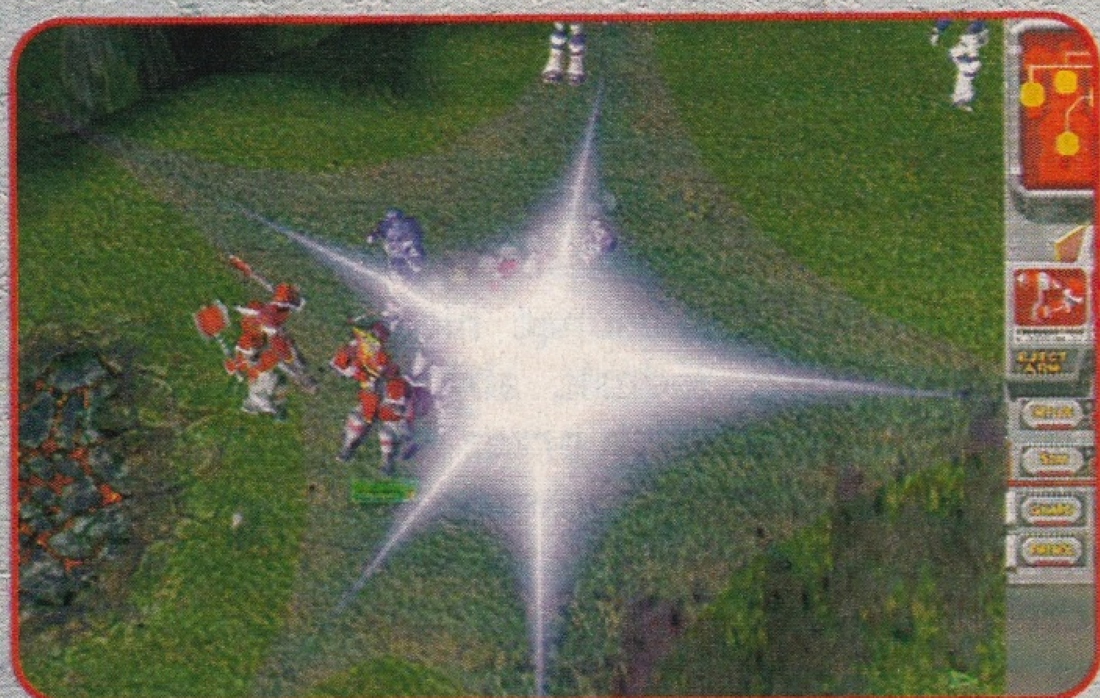
PRZECIWKO SWOIM

MISJA 6

Ta misja jest równie prosta jak poprzednia, a do tego krótka. Nie musisz zupełnie przejmować się kwestią rozwoju bazy, bo nie wydobywasz i nie przetwarzasz lawy. **Nie budujesz też nowych maszyn, a walczysz jedynie kilkoma otrzymanymi na początku.** Mechy oraz dwa samoloty (te możesz sobie darować, bo do niczego się nie przydadzą) znajdują się na jednej z platform na orbicie. Twoje zadanie polega na odszukaniu i zniszczeniu tajnego centrum treningowego (TRAINING FACILITY), w którym szkolą się żołnierze wroga. Całą misję musisz wykonać w mniej niż 15 minut, a do tego Stefan ma przeżyć. Po rozpoczęciu zadania jak najszybciej przetransportuj Mechy na powierzchnię i zniszcz otaczające cię wrogie jednostki. Ze swoich Combotów stwórz jednolity oddział (CTRL + 1) i poślij go na południowy zachód, do bezpiecznego zejścia z pokrytego trawą wzniesienia. **Od tej pory, wciskając 1, uderzaj całą grupą na napotkane jednostki wroga. Gdy będziesz mniej więcej w centrum mapy, skręć na południowy zachód.** Tam znajduje się centrum, które masz zniszczyć. Nie powinno to stanowić problemu, bo ma ono mało energii.



Znajdujące się na orbicie Comboty sprowadź na ziemię



Po przeniesieniu się z orbity na ziemię twoje Comboty trafią w sam środek walki



Wszystkie twoje jednostki na początku gry znajdują się na orbicie



Oto budynek, który musisz zniszczyć

SPRZECZKA

MISJA 7

Nie mogąc pogodzić się z metodami stosowanymi przez MilAgro, Stefan Angelus zwrócił się do władz korporacji z prośbą, aby zaprzestała bezsensownej wojny, w której on musi występować przeciwko swoim braciom. **Jednak rodzina Cob nie zareagowała na jego skargę. Wręcz przeciwnie, postanowiono wysłać go na bardzo trudną misję, nie licząc zbytnio na jego powrót.** Lądujesz na Hedoth II i masz za zadanie przejąć dwa znajdujące się tam budynki Obcych (Defense Enhancers). Walka będzie długa i ciężka. Na początku wyślij swoje jednostki wydobywcze na północ – tam znajduje się pierwsze źródło, do którego nie możesz dopuścić wroga. Zapewnij Hovertruckom odpowiednią ochronę – pięć Combotów z siekierami powinno wystarczyć. Gdy wydobędziesz całą lawę, pędź szybko do drugiego źródła, które znajduje się na zachód od bazy. W międzyczasie umocnij się w głównej kwaterze – sześć wieżyczek i jak najwięcej Combotów z wyrzutniami rakiet. Wybuduj dodatkową Parts Factory, żeby Mechy budowały się szybciej. Rimtech uderzy od północy, wysyłając na ciebie samoloty i Comboty. Odeprzyj atak, uważając, aby w zamieszaniu nie stracić Hovertrucków. Gdy skończy się lawa z drugiego rozlewiska, wracaj do bazy i korzystaj z tego, które się w niej znajduje. Wybuduj windę i zjedź na dół. **Są tam dwa złoża, do których powinieneś dotrzeć – jedno dokładnie pod tobą, drugie nieopodal, na północnym zachodzie.** Jeżeli zauważysz, że ataki wroga nieco zelżały, zaatakuj go na asteroidach, niszcząc wszystko, co tam napotkasz. Musisz w tym celu wyprodukować skrzydełka (Jet Pack) dla swoich Combotów. Na orbicie jest też pierwszy budynek, który musisz przejąć, ale na razie nie zawracaj sobie tym głowy, szybko wracaj do bazy i broń się. Teraz przejdź do uderzenia podziemnego, pozostawiając na powierzchni mocne siły obronne. Baza Rimtechu znajduje się na północnym wschodzie i tam też jest drugi Enhancer. Będziesz musiał posuwać się bardzo powoli w wydrążonych przez wroga tunelach i umacniać swoje siły przy każdym napotkanym rozlewisku lawy. Najlepiej będzie, jeśli przygotujesz dywizję złożoną z siedmiu pojazdów artyleryjskich i dasz im do ochrony cztery czołgi. Powoli wysyłaj czołgi do przodu, a w ślad za nimi przesuwaj ciężki sprzęt. W ten sposób wszystko to, co pojawi się w polu widzenia czołgów, będzie



Nie masz zbyt wielu złóż lawy, więc wykorzystaj części maszyn wroga



Musisz przejąć ten budynek Obcych. Znajduje się na wschodzie pod ziemią



Drugi z budynków Obcych jest wysoko na orbicie. Przejmij go!

LODOWE SANKTUARIUM

MISJA 8



Złoża lawy nie są liczne, musisz zatem działać szybko



Pod ziemią zniszcz budynki mieszkalne Neuropy



Niszcząc Parts Factory utrudnisz życie wrogowi



Baza Neuropy położona jest w południowozachodnim krańcu mapy



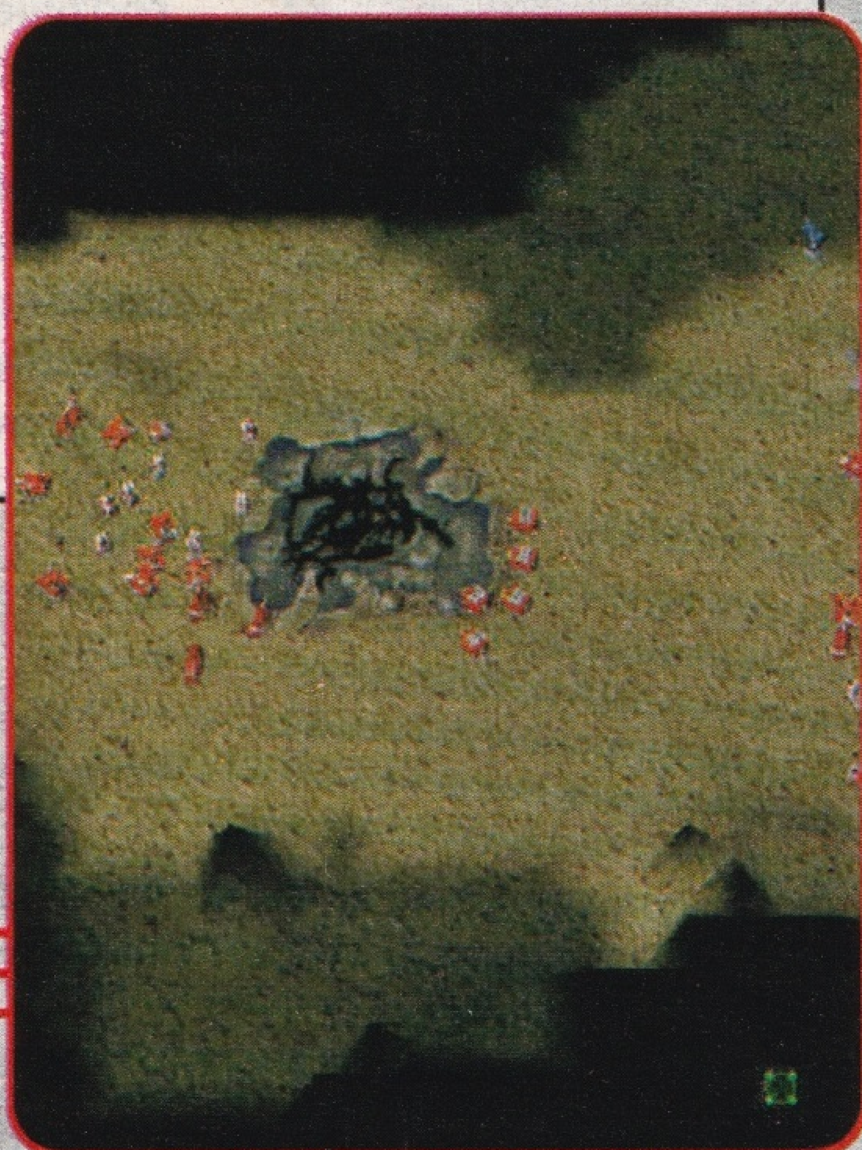
Pośrodku mapy jest wrogi artefakt. Ochrania go czarny Combot

Następną misją, którą przyjdzie ci wykonać, będzie przejęcie sektora Ice Sanktuary, gdzie będziesz walczyć zarówno z Rimtechem i Neuropą, jak i z Obcymi. Zakończysz to zadanie z pozytywnym skutkiem, jeżeli Stefan przeżyje. **Dodatkowe punkty zdobędziesz, zwożąc do bazy jak najwięcej części wrogich maszyn i prowadząc w laboratorium prace badawcze nad ich działaniem i konstrukcją.** Złoża nie są w tej misji zbyt liczne i w większości zostały opanowane przez wroga. Zaczynasz na północnym zachodzie. W pobliżu masz trzy rozlewiska lawy – na prawo od bazy, za wysokim pasmem gór, znajduje się jedno – od niego rozpocznij wydobycie, na południu jest następne i to wykorzystaj w drugiej kolejności. Nieco poniżej znajduje się trzeci krater, a obok artefakt Obcych. **Do tego miejsca w początkowej fazie rozgrywki lepiej się nie zbliżaj, gdyż dostępu do niego strzeże bardzo dobrze uzbrojony czarny Combot i nie masz jakichkolwiek szans, aby pokonać go mniejszą ilością mechów niż 30.** Zwyciężysz go na końcu. Nie ma jednak tego złego... Obcy będzie stanowił naturalną ochronę dla twojej bazy i mnóstwo oddziałów Neuropy i MilAgro ucierpi w potyczkach z tym panem. W bazie wybuduj wieżyczki obronne od strony południowego przesmyku. Zjedź na dół i rozpocznij eksploatację tamtejszych złóż – bezpośrednio pod bazą znajdują się dwa. Równolegle prowadź trzy ważne działania – produkcję Combotów, które będą broniły bazy, kiedy zaatakujesz po ziemią, produkcję pojazdów, którymi zniszczysz podziemne bazy przeciwnika, a także opracowywanie części nowych maszyn w laboratorium. Nie buduj lotniska, gdyż szybko ukradniesz Rimtechowi technologię produkcji latających nóg (Jetpack Legs). Zbuduj 10 pojazdów artyleryjskich, 7 czołgów i 7 wyrzutni rakiet. Baza Neuropy znajduje się na południowym zachodzie. Zniszcz ją, posyłając na wabia po jednym czołgu i z dalszej odległości strzelając artylerią. Następnie dobuduj kilka pojazdów i uderz na bazę Rimtechu, która jest usytuowana na północnym wschodzie. Powinieneś zniszczyć ją szybko, bo w czasie, kiedy ty byłeś zajęty rozwojem bazy, przeciwnicy toczyli zacięte boje. Ponadto dużo oddziałów padło ofiarą Obcego. Po zniszczeniu podziemnych baz, poleć na asteroidy i zniszcz wszystkie panele, a także inne obiekty, które się tam znajdują. **Kilka minut zajmie ci zniszczenie naziemnych baz wroga, położonych w tych samych miejscach, co te, które znajdują się pod ziemią.** Zarówno Neuropa, jak i Rimtech, mają już odcięty dostęp do surowca i słabo bronione bazy. Misja jest wypełniona, ale możesz jeszcze pokusić się o zabicie Obcego i przejęcie artefaktu. Wyprodukuj nie mniej niż 30 Combotów i uderz na wroga całą chmarą. Jeśli cię wykończy, a tak może się zdarzyć, powtórz operację. Drugiego uderzenia na pewno nie przetrzyma.

niszczone za pomocą silnych ataków artyleryjskich. Cały czas produkuj dodatkowe jednostki i przysyłaj je pod ziemię. Pośrodku mapy znajduje się złoże, które powinieneś odbić. Ubezpiecz się tam i wybuduj fabrykę pojazdów. Znowu przygotuj zespół artylerii oraz czołgów i uderz na bazę w rogu mapy. Posuwaj się bardzo ostrożnie (najlepiej mocno zwalniając grę), gdyż jest tam bardzo dużo wieżyczek, które w przypadku szybkiego ataku poczyniłyby duże szkody w twoich szeregach. Po zniszczeniu bazy, przejmij znajdujący się w pobliżu Enhancer. Teraz możesz zająć się kolejną, naziemną bazą. Poślij tam eskadrę latających Combotów i niszczenie zacznij od siejących śmierć wieżyczek. Potem kolej na budynki robotników i banki energii. To powinno powalić Rimtech na kolana. **Zorientuj się, gdzie znajduje się drugi Enhancer i dokładnie pod nim wybuduj Outpust. Być może będziesz musiał wybudować jeszcze Energy Bank i Defense Relay, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.** Ustaw w Outpust opcję Launch i wjedź tam DrillTruckiem. Ubezpieczaj go Combotami, które poślij na orbitę. Aby ukończyć zadanie, dostań się do środka DrillTruckiem (opcja Invade). W ten sposób przyczyniłeś się po raz kolejny do zwycięstwa MilAgro.



Zniszcz panele solarne wroga – a odetniesz go od źródła energii



W pobliżu źródeł lawy zgromadź duże ilości wojska

BUNT

MISJA 9

W czasie odbywania poprzedniej misji w bazie głównej MilAgro doszło do nieoczekiwanych wydarzeń. Brik Cob nie wywiązał się ze swych obowiązków względem starszyzny Cob i został skazany na śmierć. Samowolnie decydujesz się uwolnić Brika z więzienia i stawić czoła reszcie rodziny Cob, której poczynania stają się już dla ciebie zbyt bolesne. Do egzekucji pozostała równo godzina i w tym czasie musisz zlokalizować oraz wysadzić w powietrze więzienie, w którym Brik jest przetrzymywany. Zetkniesz się zarówno z wojskami Neuropy, jak i z prywatnymi oddziałami rodziny Cob. **Zaczynasz w bazie na północy, mniej więcej pośrodku mapy. Więzienie jest na pobliskim wzniesieniu, do którego dotrzesz, kierując się na południowy zachód.** Na razie jednak nie idź tam, ale skup się na umocnieniu bazy, produkcji Combotów i wydobyciu lawy. W obrębie pasma górskiego otaczającego te instalacje znajduje się złoże, musisz szybko rozpocząć jego eksploatację. Pod ziemią są tylko dwa złoża, ale za to niezwykle bogate. Jedno jest się na południu, musisz więc dać Hovertruckom odpowiednią ochronę, złożoną z 10 różnorodnych pojazdów. Drugie złoże jest zlokalizowane na zachód od twojej kwatery i tam prawdopodobnie natkniesz się na spory opór. Ważne jest, abyś w początkowej fazie rozgrywki uzyskał stały dostęp chociaż do jednego z podziemnych rozlewisk. Wówczas wszystkie pieniądze przeznacz na budowę Combotów, które poślesz na ratunek Brikowi. Bardzo przyda się możliwość budowania specjalnego pancerza (Howtizer Torso), który zwiększa pole i siłę rażenia broni oraz ma zamocowaną wyrzutnię megarakiet. Wystarczy wybudować Comboty oparte o taki tors i możesz już wyruszać, aby zdobyć więzienie. Gdy je zniszczysz, uważaj, aby nie zabić Brika. Najlepiej zrobisz, jeśli umieścisz go w jednej z maszyn. **Po zniszczeniu aresztu będziesz miał drugie zadanie do wykonania. Polega ono na unicestwieniu AI Facility rodziny Cob.** Dodatkowo Stefan, Akiro i Brik muszą przeżyć. Aby sprostać tym zadaniom, będziesz musiał przeprowadzić ataki pod ziemią, na powierzchni i na orbicie. Na początku wyprodukuj dodatkowe pojazdy, którymi zniszczysz położoną w południowo–zachodniej części podziemi bazę Neuropy. Gdy to uczynisz, przejmij dodatkowe źródło lawy, które znajduje się w pobliżu, i rozpocznij produkcję Jetpacków (Jetpack Torso). Poleć na orbitę i na każdym asteroidzie dokonaj całkowitej czystki. Teraz najważniejsza część zadania. Pod ziemią, na południowozachodnim krańcu mapy, znajduje się obiekt, który masz zniszczyć. Dostać się do niego możesz jedynie z powierzchni ziemi, poprzez ulokowaną w jego pobliżu windę. Dostępu do windy bronią oddziały wierne rodzinie Cob. Poleć tam Combotami i zniszcz wszystko, co napotkasz na swej drodze. **Zanim jednak zjedziesz na dół, dobrze byłoby wybudować w pobliżu jeszcze jedną windę, dzięki której będziesz mógł przeprowadzić silny, zmasowany atak na pozycje wroga.** Wyprowadź wszystkie wojskowe pojazdy z podziemi, wybuduj następne i grupą nie mniejszą niż 20 jednostek rozpocznij atak. Zniszcz cztery wieżyczki bojowe o ogromnej mocy i sprzęt bojowy, który strzeże obiektu. Potem zrównaj z ziemią AI Facility. Jeśli udało ci się ukończyć misję, czeka cię niespodzianka, zostaniesz bowiem mianowany nowym dowódcą sił MilAgro.



Czołgi rodziny Cob, które pojawią się na początku misji nie będą problemem



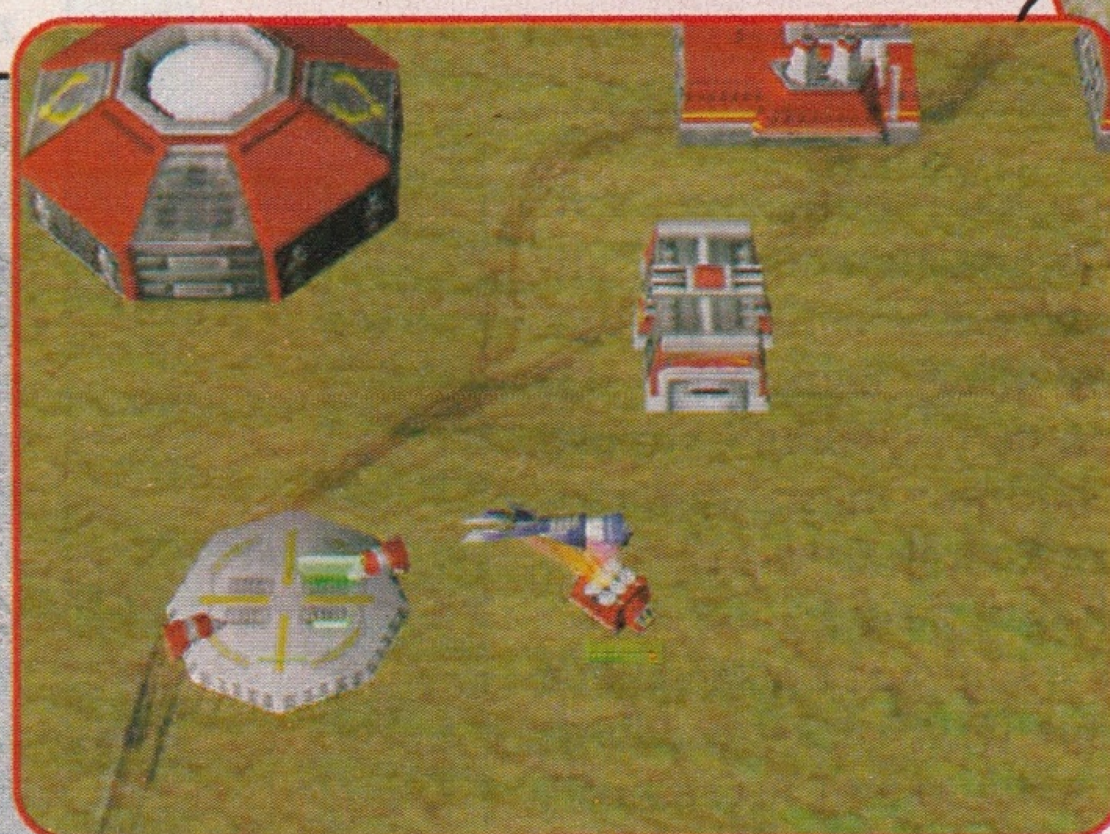
Twoja baza znajduje się na północy



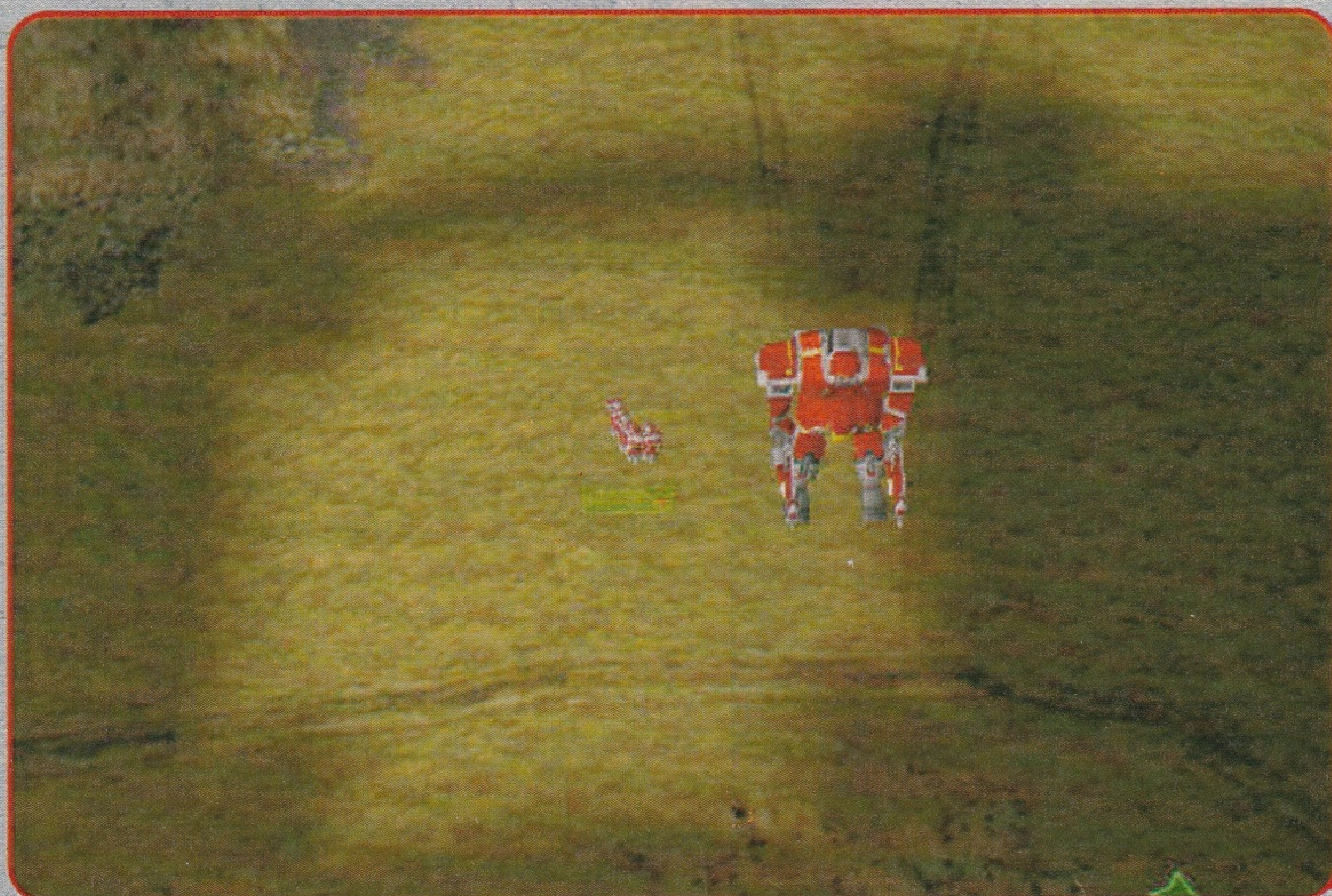
Zbuduj na asteroidzie panele solarne, aby mieć więcej gotówki



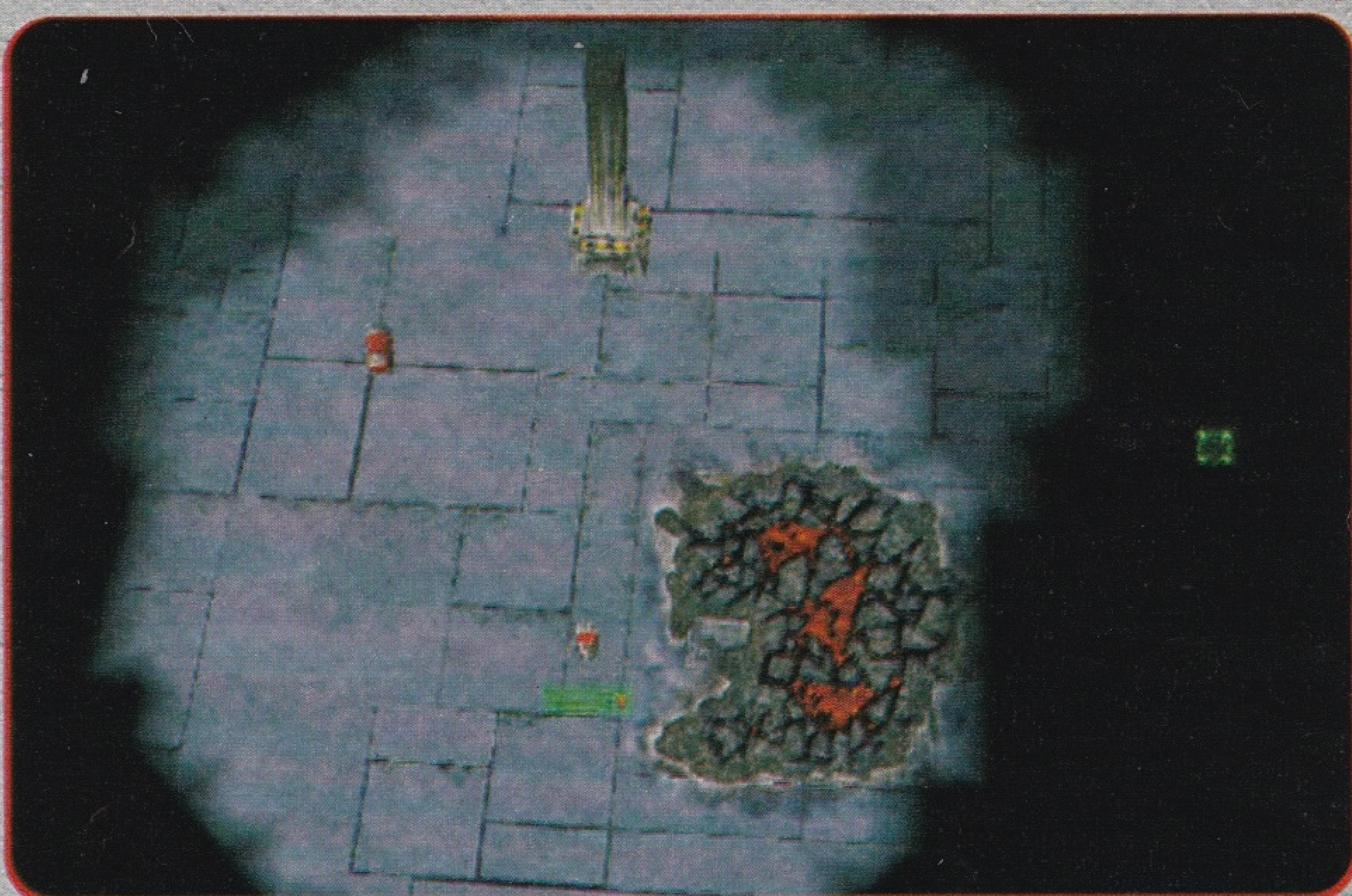
Żółte czołgi to prywatna ochrona złej rodziny Cob. Zniszcz je!



Starannie zbieraj do bazy części Combotów Neuropy



W każdej chwili możesz przenieść załogę do innego Combota



Pod ziemią, a dokładnie pod twoją bazą, znajduje się krater z lawą. Wykorzystaj go jak najszybciej!



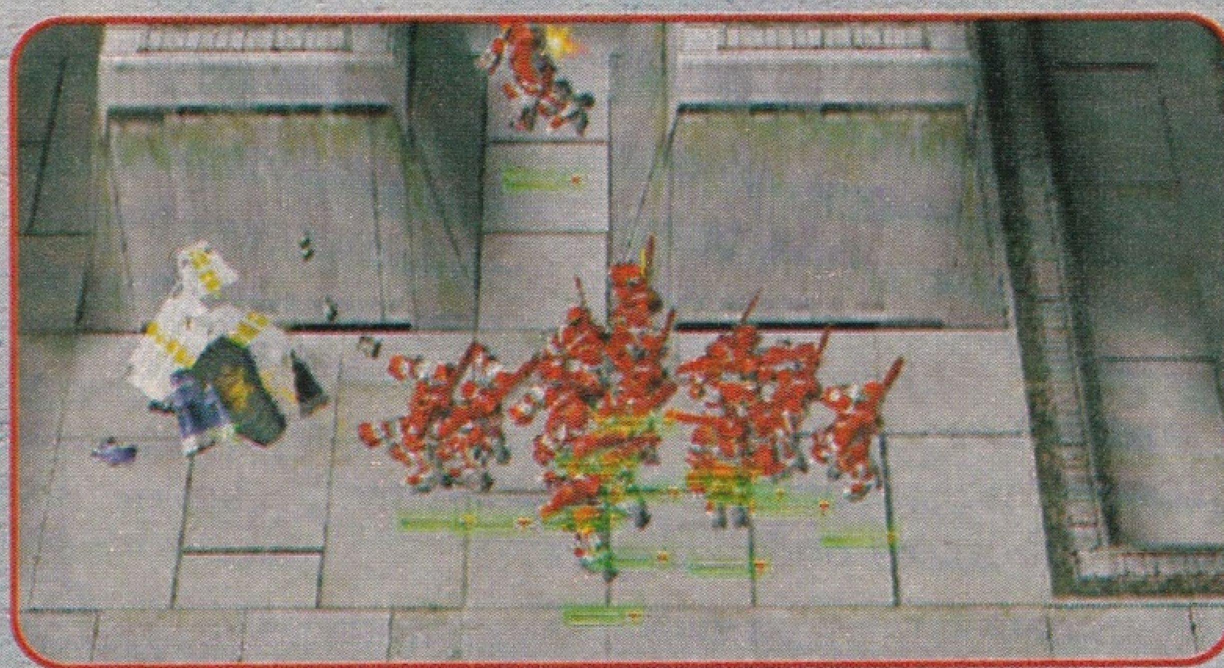
Zmasowany atak latających Combotów szybko zniszczy bazę znienawidzonego Rimtechu

MISJA 10

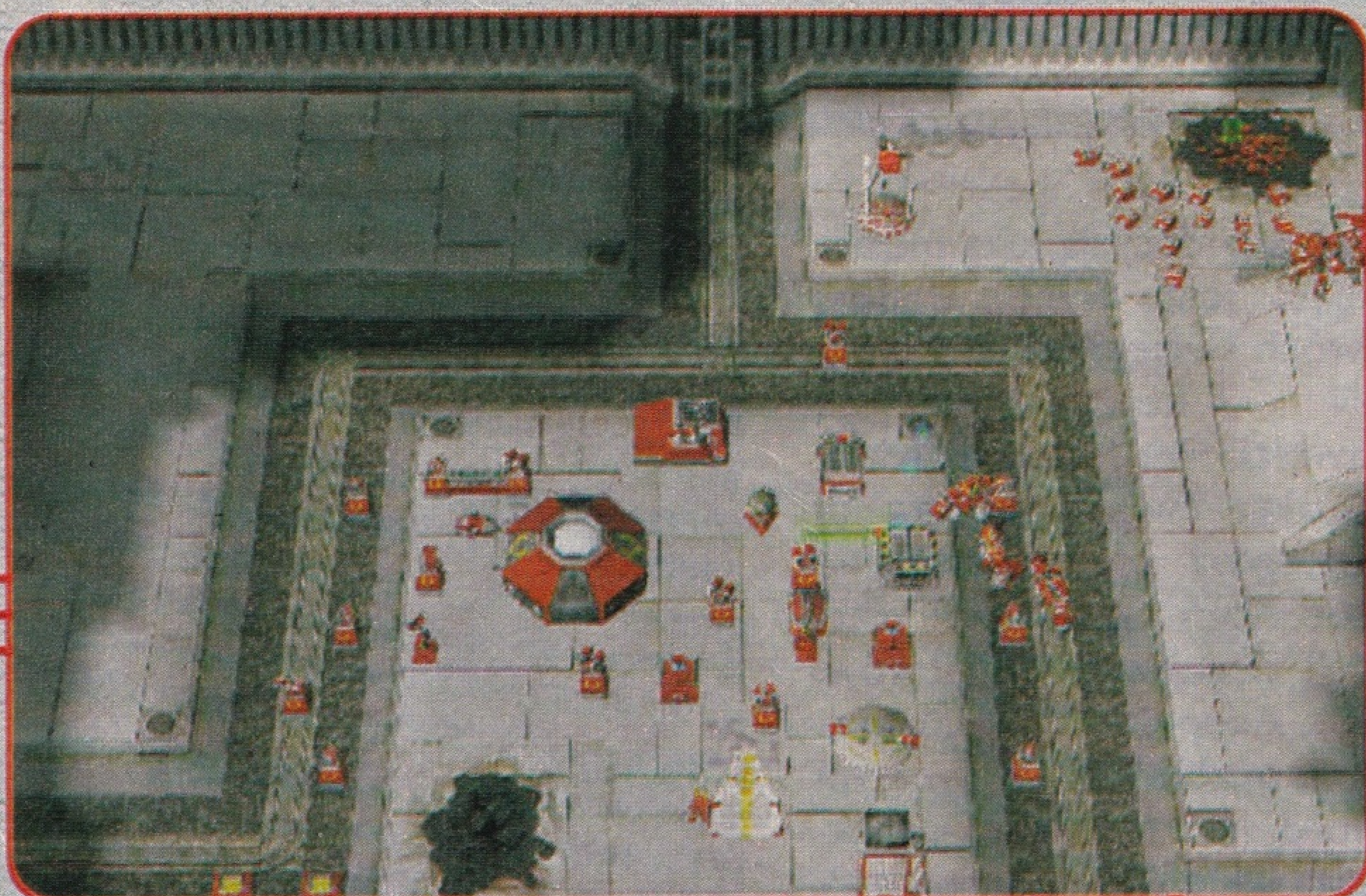
Pierwszą decyzją, jaką podjąłeś po objęciu dowództwa, było doprowadzenie do pokoju za wszelką cenę. Niestety, obaj bracia stojący na czele pozostałych korporacji odrzucili propozycję zawarcia układu o nieagresji. **W związku z tym postanowiłeś siłą zaprowadzić porządek. W ostatniej misji kampanii masz za zadanie zniszczyć zarówno Neuropę, jak i Rimtech.** Zaczynasz pośrodku mapy. Pod ziemią znajdują się na metalowej platformie dwa kratery lawy. Zjedź tam jednostkami wydobywczymi i daj im silną ochronę na wypadek ataku wroga. Jeśli lawa się skończy, to dodatkowe źródła znajdują się w bazie. Jedno na jej południowych obrzeżach, drugie wysunięte na północny zachód, ukryte za potężną metalową konstrukcją. Na orbicie wybuduj kilka paneli solarnych. Początkowo produkuj jedynie lekkie Comboty, a większość pieniędzy przeznaczaj na stawianie zaawansowanych budynków (Labolatory, AI Facility). Dzięki takiemu zabiegowi będziesz mógł stosunkowo szybko rozpocząć produkcję latających Combotów. Pięć jednostek poślij na orbitę i zniszcz wszystko, co znajduje się na przejętych przez wrogów asteroidach. Dalej pójdzie już jak po maśle. Przystąpisz teraz do ostatecznej rozprawy z przeciwnikami. Do zniszczenia masz trzy wrogie bazy. Zacznij od Bazy Neuropy, ukrytej pośród postumentów w prawym dolnym rogu mapy. Dziesięć latających Combotów powinno załatwić sprawę. **Zniszcz kolejne dwie bazy, co nie będzie stanowiło problemu, bowiem wrogowie zostali pozbawieni zasilania orbitalnego.** Pamiętaj, że Stefan, Brik i Akiro muszą przeżyć.



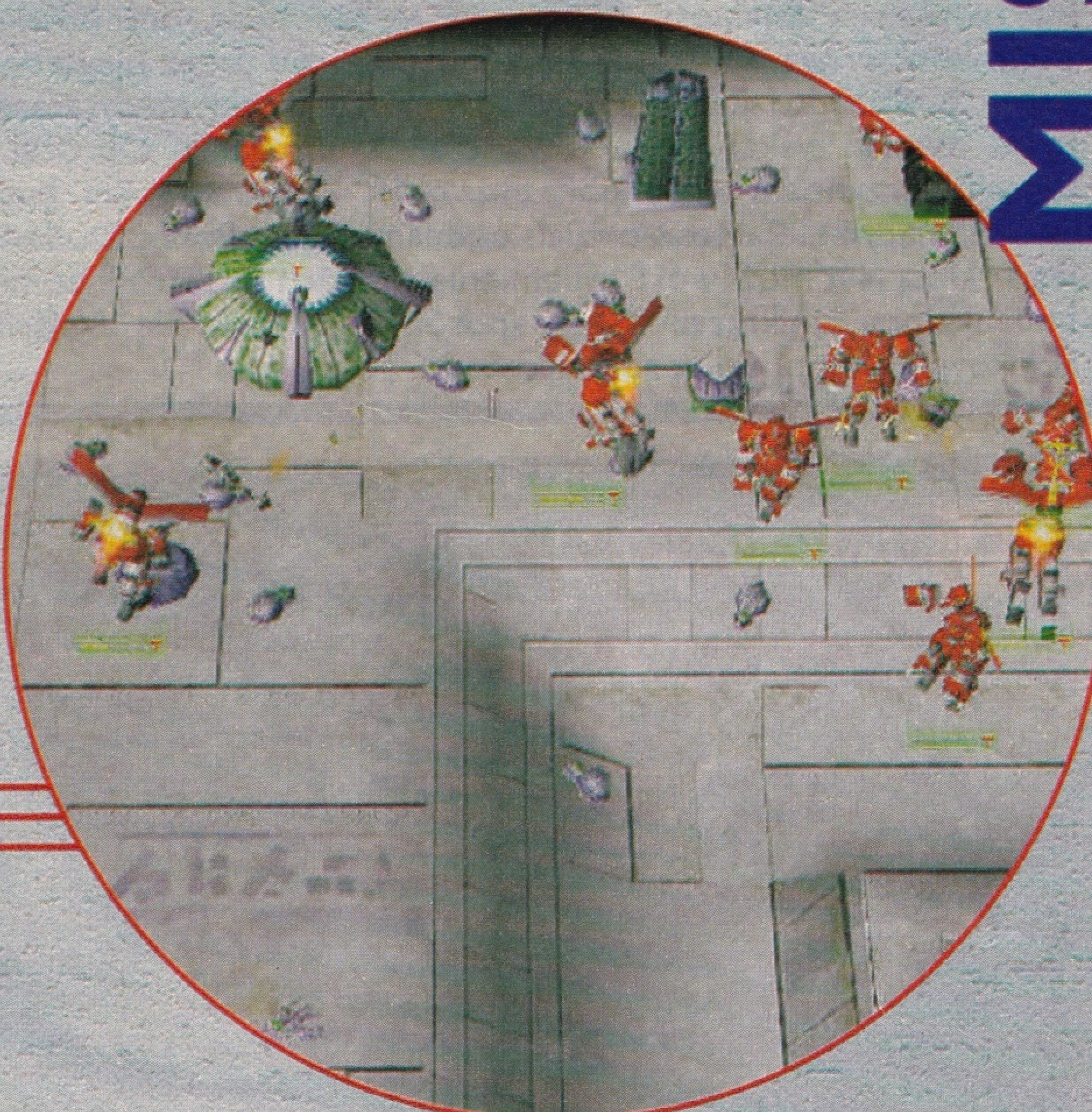
Wybudowane na orbicie panele musisz ubezpieczyć kilkoma wieżyczkami przeciwlotniczymi



Druga baza Rimtechu położona w południowozachodniej części mapy



Twoją bazę powinieneś zbudować w samym centrum mapy. Musisz to zrobić bardzo szybko



Bazę Neuropy znajdziesz w północnozachodniej części mapy

Tekst: Rafał Dziduch

część II

Majesty™

Jeśli postępowałeś zgodnie z radami podanymi w poprzedniej części poradnika, pozostało ci jedynie postawienie kilku ostatnich budowli, a potem możesz oddać się rozkoszy pokonywania wrogów



Musisz teraz rozbudować zamek do poziomu trzeciego. Dodatkową korzyścią jest wzrost liczby twoich poddanych – kmieci, strażników oraz poborców podatkowych.



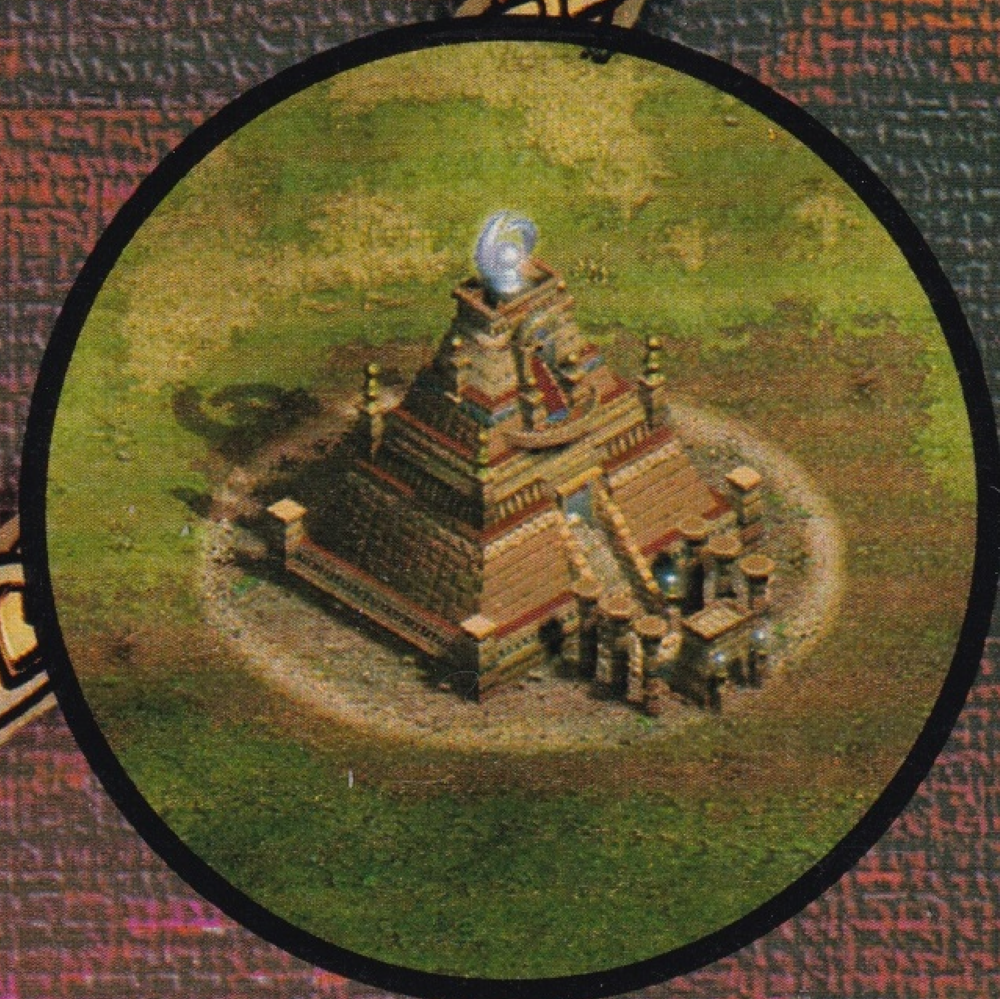
W pierwszej kolejności wybuduj Ośrodek Festynowy. Jest on dość kosztowny, ale to opłacalna inwestycja. Na zorganizowanych w nim turniejach twoi herosi będą mogli w bezpieczny sposób zdobywać doświadczenie i wyższe poziomy. Dzięki temu, kiedy zaatakują potwory lub inni wrogowie, bohaterowie będą znacznie lepiej przygotowani, a tym samym groźniejsi. Dodatkową korzyścią z Ośrodka jest stały dopływ gotówki do królewskiej kasy.



Twoi poddani chcieliby od czasu do czasu odpocząć w ciszy i spokoju. Królewskie Ogrody doskonale się do tego nadają, a w dodatku zwiększają lojalność bohaterów – nie będą oni odwiedzali budynków wroga, ani starali się zdobyć nagród przez niego wyznaczonych. Ponadto każdy z herosów może dzięki medytacjom na łonie natury zyskać dodatkowy czar zauroczenia. Oprócz tego Ogrody przynoszą dość pokaźne zyski. Drugim typem budowli zwiększających lojalność twoich poddanych jest Posąg. Dodatkową jego zaletą jest możliwość zapełnienia wolnych obszarów pomiędzy budynkami – unikniesz w ten sposób pojawienia się Wejścia do Ścieków w sercu twojego królestwa.



Ostatnią decyzją, jaką musisz podjąć, jest wybór jednej z dwóch świątyń – Lunord lub Helii – którą zbudujesz w swoich włościach. Bardziej opłacalną inwestycją jest ta druga, gdyż oferuje znacznie lepsze czary i umożliwia werbunek silniejszych bohaterów. Zaletą Adeptów, których możesz zwerbować w świątyni Lunord, jest szybkość, ale zaklęcia, jakie dzięki niej uzyskasz, nie są zbyt ofensywne.



UWAGA! BUDYNKI – PUŁAPKI. NIE BUDOWAĆ!

Pierwszą z nich jest Nora Gnomów. Te małe stworki nie robią zupełnie nic poza włóczeniem się oraz sporadycznym pomaganiem w budowie, a w czasie walki giną od byle klapsa. Na dodatek, kiedy postawisz już jedną norę, następne zaczną pojawiać się bez twojej wiedzy, a zburzyć ich nie można! Ostatnim minusem jest zniechęcenie krasnoludów do przybycia do twojego królestwa, co znacznie zmniejsza twoje możliwości obronne.





Stosunkowo niegroźną pułapką jest budowa świątyni Krolma – jeśli będziesz rozczarowany, możesz ją wyburzyć. Jeżeli ją postawisz, nie będziesz mógł zbudować żadnej innej świątyni. Tymczasem Barbarzyńcy nie są wcale tak rewelacyjnymi bohaterami, a ponadto świątynia ta nie daje ci do dyspozycji żadnych czarów. Jej jedyną zaletą jest możliwość wywołania Gniewu Krolma, dzięki któremu umiejętności walki twoich herosów wzrastają na krótki czas.

W drugą pułapkę, choć nieco mniej groźną, wpadniesz, jeśli postawisz Dwór Elfów. Elfy są co prawda bardzo dobrymi łucznikami, ale w jednym Dworze zmieści się ich zaledwie dwóch i by zwerbować znaczące siły, musisz wydać pokaźną sumę na mieszkania dla nich. Ponadto przybycie Elfów zniechęci krasnoludy do osiedlenia się w twoim królestwie. Ostatnią wadą elfiej obecności jest pojawienie się bez twojej wiedzy Elfiego Zamtuza oraz Domu Hazardu. Twoi bohaterowie, zamiast bronić królestwa, spędzą mnóstwo czasu w obydwu tych budowlach i wydadzą sporo złota. W dodatku ty nie dostaniesz z tego ani grosza, gdyż Elfy nie płacą podatków. Oczywiście żadnej z tych budowli (poza Dworem) nie można wyburzyć.





BUDUJ, JEŚLI CHCESZ

W poprzedniej części poradnika podaliśmy, że warto jest rozważyć budowę świątyń Agreli oraz Daurosa. Wyznawcy Agreli podążają za twoimi herosami i leczą ich rany, a mnisi Daurosa są dobrymi wojownikami – potrafią zabić jednym ciosem najgroźniejszego nawet przeciwnika. Świątynie te umożliwiają rzucanie czarów uzdrowienia oraz wskrzeszenia, a także zamianę przeciwników w kamień. Ostatnią zaletą świątyni Daurosa jest możliwość werbowania Paladynów w Gildii Wojowników, którzy są bardzo dobrymi żołnierzami.





Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

KONIEC

StarLancer cz.2

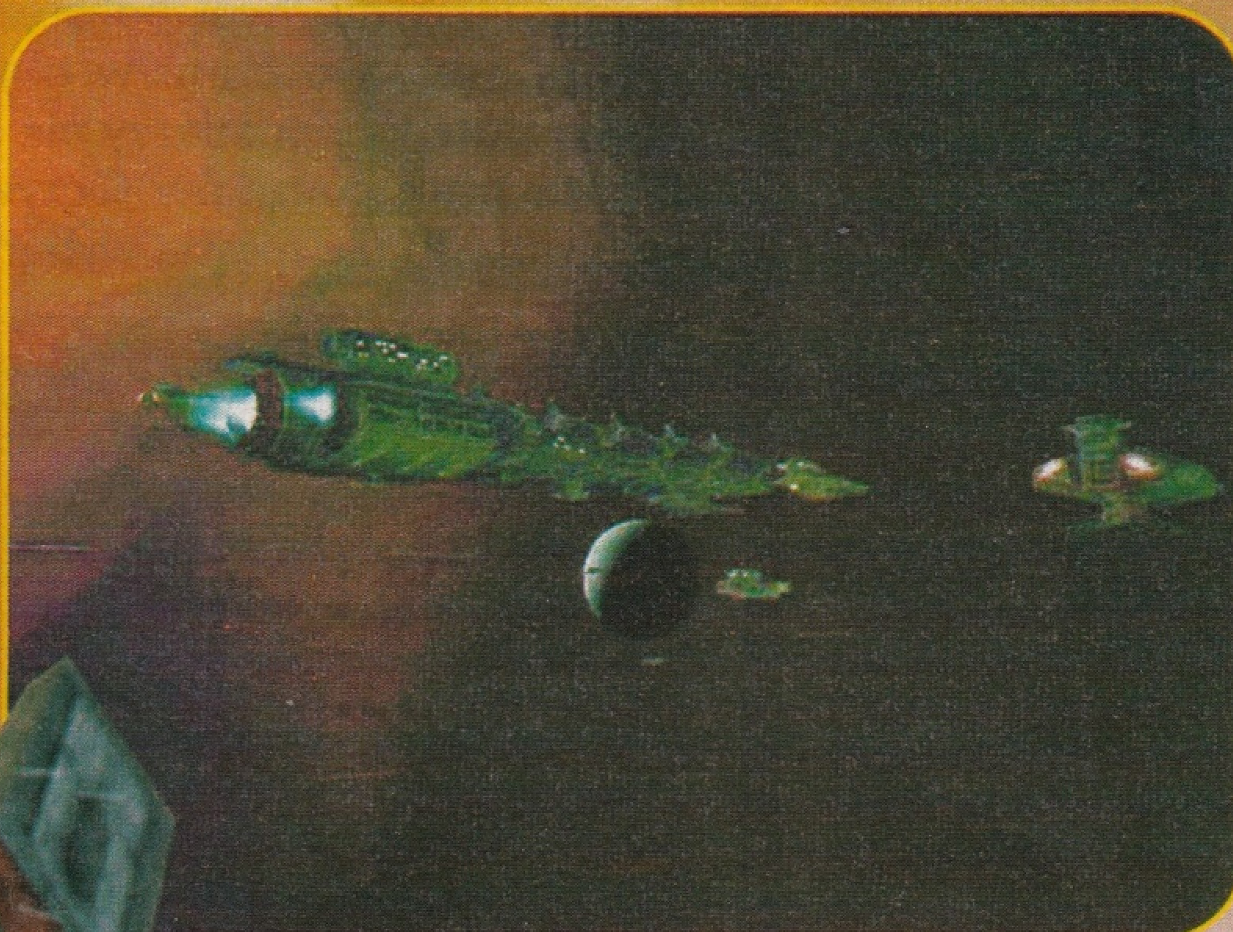
Koalicja jest już bliska klęski. Teraz nadchodzi rozstrzygający czas wojny. Wszystko zależy od doświadczonych, sprawnych pilotów. A ty przecież jesteś jednym z nich. Miałeś już dostatecznie dużo czasu, aby oswoić się ze swoim myśliwcem, poznać smak zwycięstwa i porażki

Misja #13

Dowództwo Sojuszu postanowiło zlikwidować zbuntowany dywizjon dowodzony przez pułkownika McGanna. W tym celu przygotowano zasadzkę. Wysłano konwój z transportowcem Crimson Sky, który ma zwabić myśliwce McGanna. W pierwszym punkcie nawigacyjnym czeka cię starcie z myśliwcami Koalicji, a później z częścią zbuntowanego dywizjonu Cobra. W pogoni za płk. McGannem dotrzesz do starej opuszczonej bazy Fort Vangard. Tam musisz zniszczyć działo jonowe (zabudowane na dole stacji), zestrzelić McGanna i resztę zdrajców z dywizjonu Cobra. Uważaj, dowódca to trudny przeciwnik. Po tej walce pojawi sie jeszcze jeden zbuntowany dywizjon – Renegate. Po ich pokonaniu poczekaj, aż bombowce Gamma zniszczą stację i możesz wracać do swojej floty.



Walka z Cobrą będzie bardzo ciężka i wcale nie musisz wyjść z niej cało...



Przemierzasz kosmos, szukając myśliwców Koalicji

Misja #14

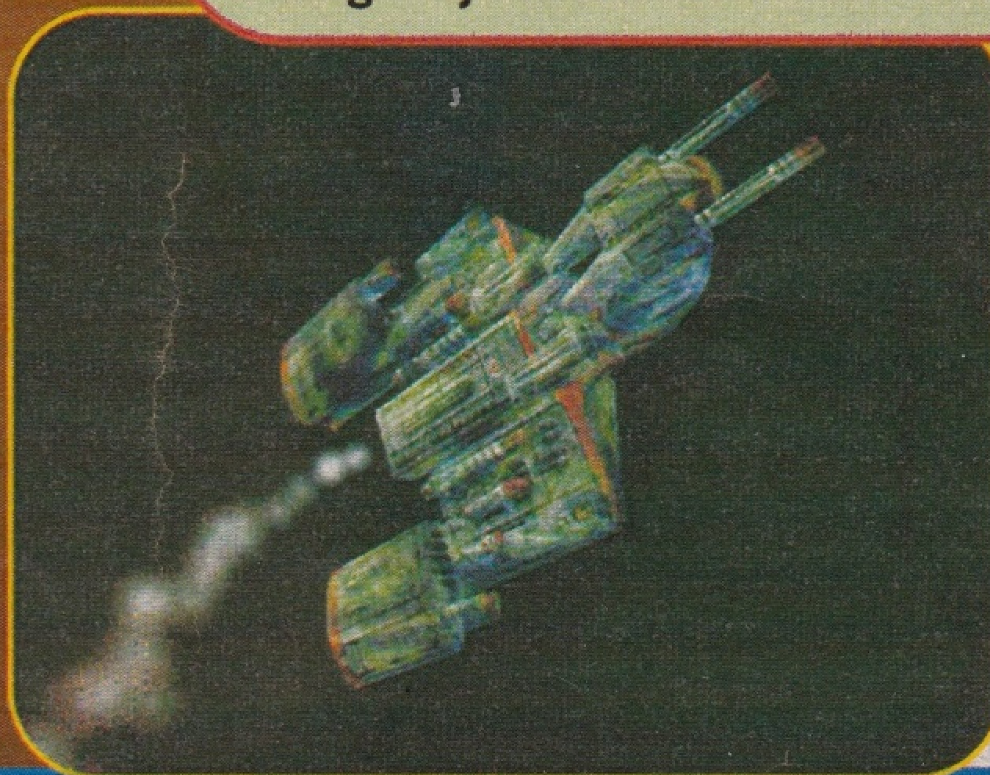
Wywiad Sojuszu zlokalizował stację, na której Koalicja prowadzi badania nad Warp Gate. Dywizjon Tygrysów otrzymał zadanie zniszczenia tej stacji. Na tę misję powinieneś zabrać przynajmniej 3 ciężkie rakiety (np. Vagabond). Po przybyciu na miejsce akcji zlikwiduj korwety Krugen i myśliwce. Następnie zniszcz wieże artyleryjskie na stacji (Research Facility). Kiedy wszystkie wieże zostaną wyłączone z akcji, pojawi się zespół bombowców Gamma, aby dokończyć dzieła zniszczenia. Postaraj się znaleźć jak najszybciej w ich pobliżu i zniszcz atakującą je korwetę Krugen. Najłatwiej załatwisz ją 3 Vagabondami. Po ataku bombowców zniszcz rdzeń reaktora stacji i możesz wracać do swoich.



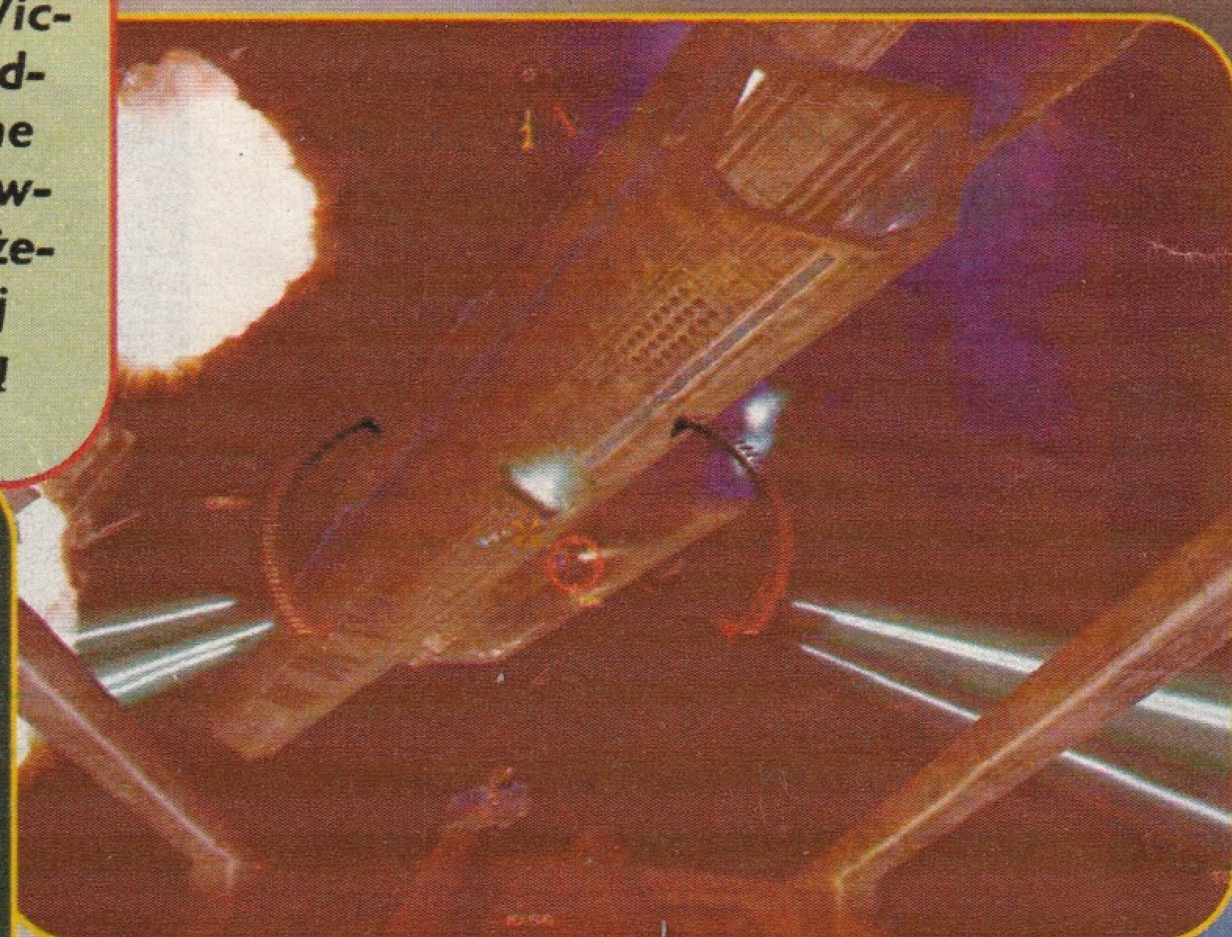
Zniszczenie stacji badawczej będzie ciężkim ciosem dla Koalicji

Misja #15

Tym razem dywizjon Tygrysów ma za zadanie „wyczyścić" wyznaczony sektor z sił Koalicji. Po pierwszym skoku czeka cię starcie z elitarną Black Guard. Postaraj się zniszczyć jak najwięcej wrogich myśliwców. Po pewnym czasie otrzymasz rozkaz lotu do grupy uderzeniowej Victorius z lotniskowcem Yamato. Jednostki Koalicji będą tu atakowane przez torpedowce Kamov i myśliwce. Pamiętaj, największym zagrożeniem są torpedy. Najpierw zajmij się nimi, a dopiero później resztą wrogich jednostek.



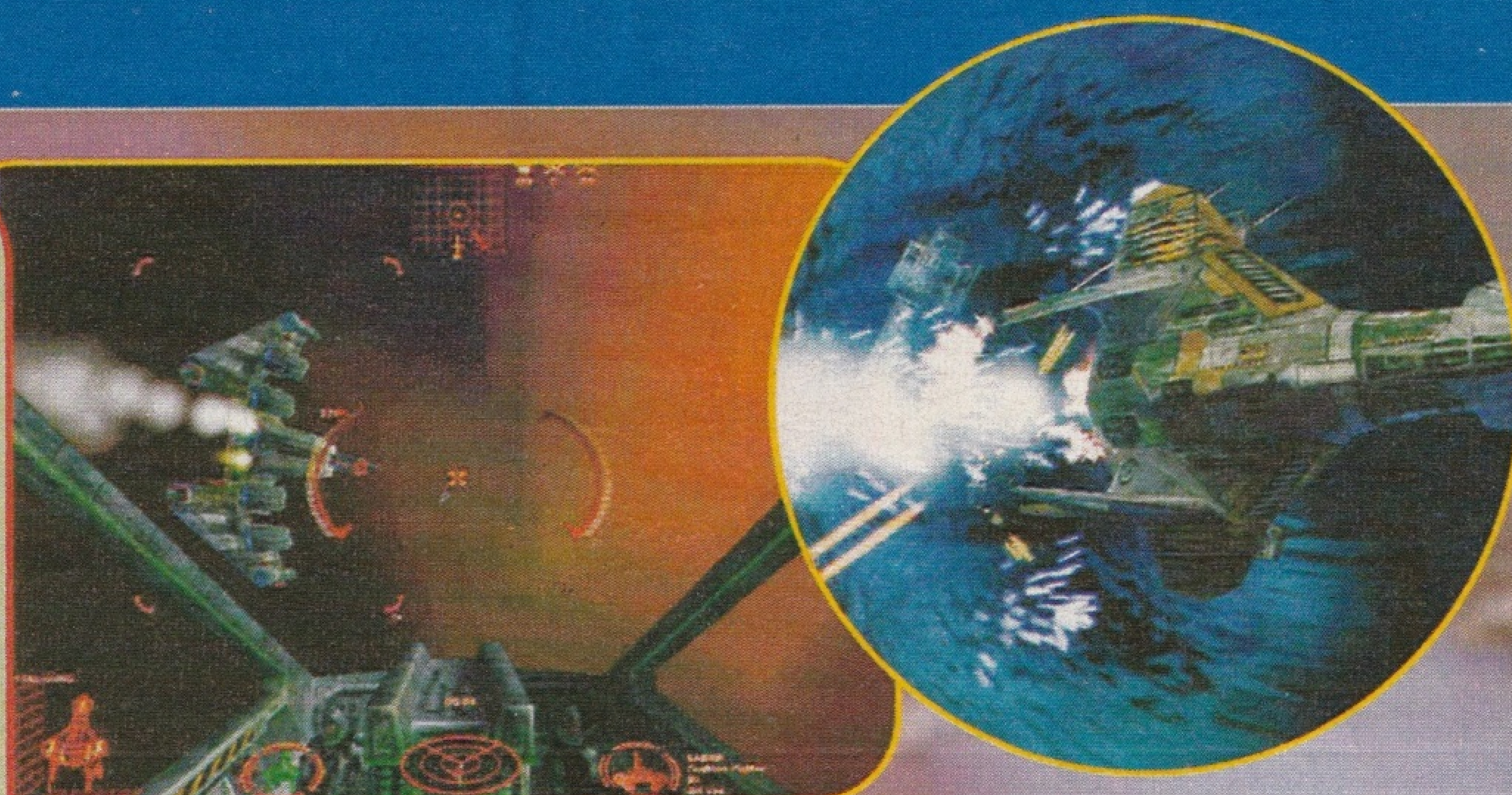
Kolejna ciężka bitwa w mrokach wszechświata



Od wybuchów i eksplozji w końcu zrobi ci się czerwono przed oczami...

Misja #16

Pierwsze zadanie z nowego „domu" – ANS Yamato. Dalekie rozpoznanie wykryło znajdujący się w pobliżu duży okręt Koalicji. Jest nim Murozov. W tej właśnie chwili tankuje on z okrętu Sherov. Zadanie jest proste: zniszczyć Sherova i Murozova. Niestety, po przybyciu na miejsce tankowiec ucieka, a zamiast niego pojawiają się myśliwce i korwety. Oprócz nich do walki dołączy elitarny dywizjon Black Guard z Nicolai Pietrowem. Postaraj się go zestrzelić. Po walce z myśliwcami zniszcz Shield Generator i silniki Murozova. Yamato dokończy dzieła zniszczenia.



Mała pułapka, korwety zamiast tankowca...





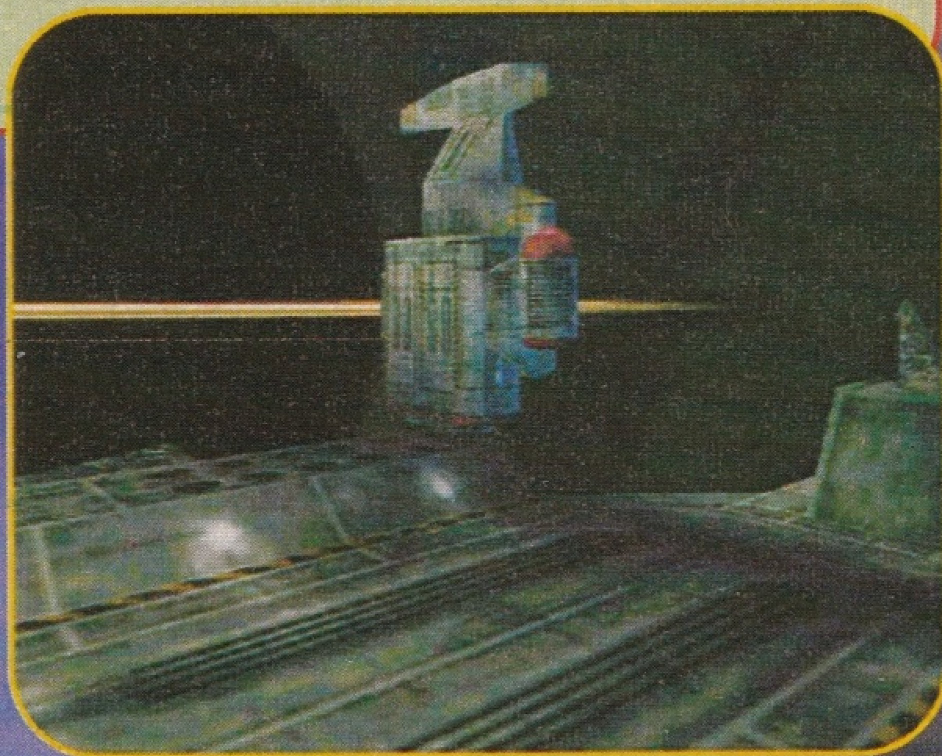
Dzieła zniszczenia sił Koalicji dokończy ANS Yamato

Misja #17

Kolejna bardzo ważna operacja przeciwko flocie Koalicji. Tym razem głównym celem jest głównodowodzący admirał Kolov, lecący na okręcie dowodzenia Berjev. Po pierwszym skoku Tygrysy natkną się na grupę rozpoznawczą Koalicji. Masz 66 sekund na zniszczenie myśliwców przeciwnika. Tyle będzie trwało zagłuszanie ich systemów komunikacji. Po dotarciu do zespołu Berjeva najpierw weź udział w likwidacji osłony myśliwskiej. Następnie zaatakuj sam okręt dowodzenia. Zniszcz Shield Generator, silniki i cztery wieże artyleryjskie. Później musisz osłaniać prom z grupą abordażową. Podczas akcji dojdzie do zniszczenia Berjeva. Admirał znajdzie się jednak w kapsule ratunkowej. Siły Koalicji będą próbowały odbić swojego dowódcę. Zniszcz Antonova i jego osłonę. Następnie osłaniaj własny okręt ratunkowy, aż bezpiecznie przekaże schwytanych jeńców. Kolicja bedzie próbowała atakować torpedowcami i dużą ilością myśliwców.



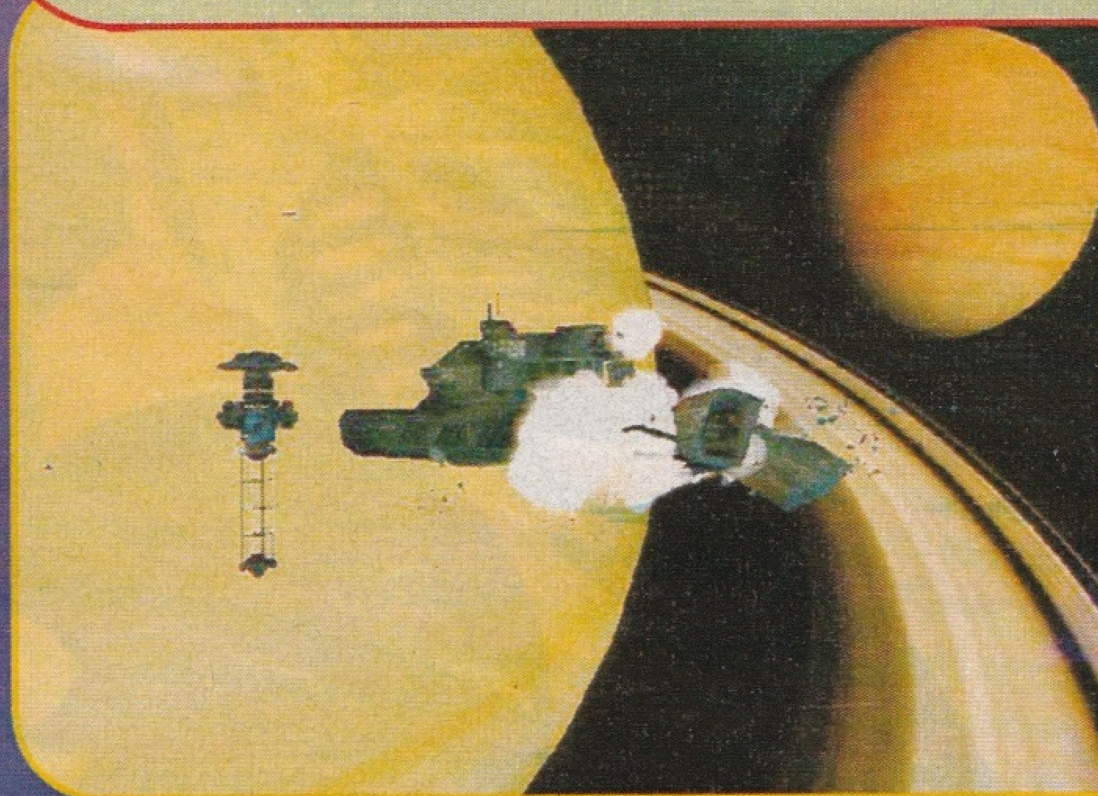
Niezależnie od rozwoju sytuacji jeńcy muszą przeżyć



Sporo się napocisz, zanim ukończysz tę trudną misję sukcesem

Misja #18

Koalicja zbudowała gigantyczny superlaser mogący jednym strzałem zniszczyć okręt klasy lotniskowca. Tygrysy wezmą udział w ataku na tę instalację. Najpierw musisz zlikwidować osłonę myśliwską. Pamiętaj, nie podlatuj zbyt blisko superlasera. bo możesz stać się jego ofiarą. Kiedy osłona zostanie zlikwidowana, zniszcz Shield Generator, następnie pancerne osłony reaktora i sam reaktor.



Tym razem starcie rozegra się w pobliżu malowniczych pierścieni Saturna



Superlaser Koalicji może zniszczyć wiele okrętów Sojuszu. Zlikwiduj go jak najszybciej!

Rakiety

BANSSHEE
Standardowa rakieta do niszczenia struktury kadłuba, zdolna do przebijania osłon oraz pancerzy.
Czas namierzania 4 sek.
Prędkość 8/10
Zasięg 6/10
Skuteczność 4/10

RAPTOR
Rakieta samonaprowadzająca się na źródło energii. Przenoszona w zestawach po 3 sztuki. Krótki czas naprowadzania to jej atut.
Czas namierzania 2 sek.
Prędkość 8/10
Zasięg 5/1
Skuteczność 5/10

JACKHAMMER
Ciężka rakieta przeznaczona do niszczenia celów opancerzonych, niemanewrujących.
Czas namierzania 5 sek
Prędkość 5/10
Zasięg 5/10
Skuteczność 10/10

IMP
Rakieta posiada specjalną głowicę do niszczenia półochronnych pojazdów.
Czas namierzania 1 sek
Prędkość 8/10
Zasięg 6/10
Skuteczność 4/10

HAVOC
Rakieta do obezwładniania statków przeciwnika. Głowica eksplodując, emituje impuls elektromagnetyczny obezwładniający systemy pokładowe celu.
Czas namierzania 2 sek
Prędkość 7/10
Zasięg 6/10
Skuteczność 5/10

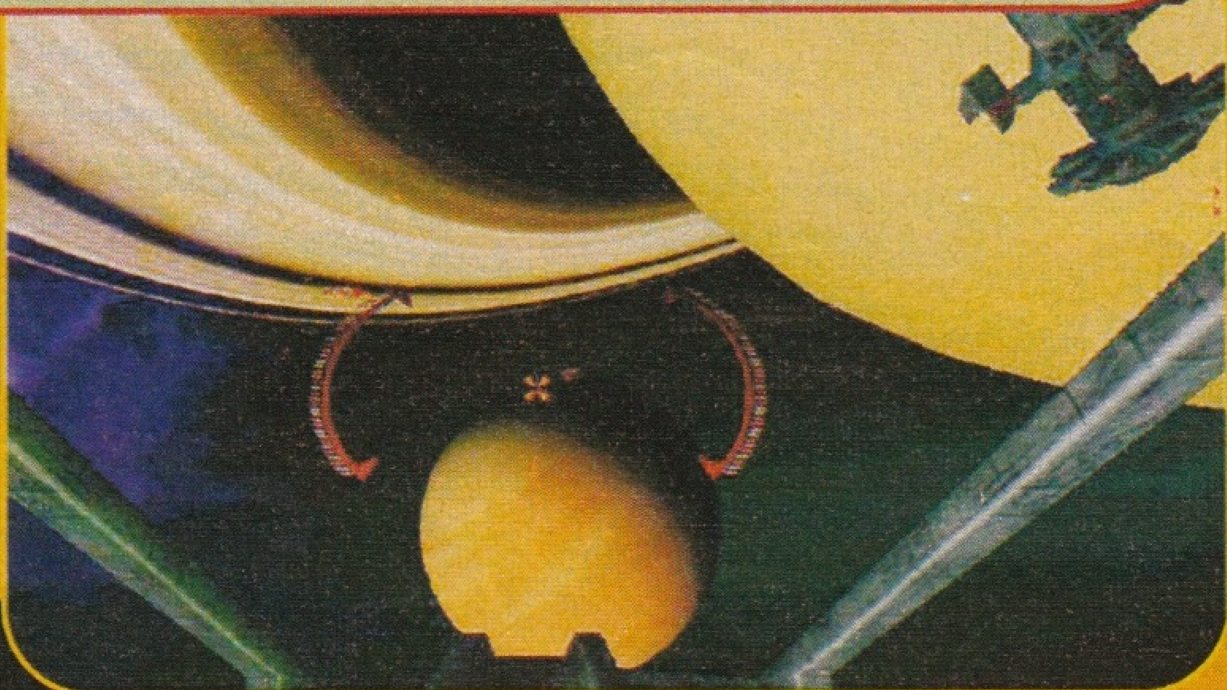
VAGABOND
Bardzo skuteczna rakieta pozwalająca na namierzenie pojazdów używających systemów maskujących. Posiada duży zasięg i ogromną prędkość.
Czas namierzania 2 sek
Prędkość 10/10
Zasięg 10/10
Skuteczność 8/10

SCREAMER
Wyrzutnia 20 rakiet niekierowanych. Świetnie nadaje się do niszczenia celów nieruchomych.
Czas namierzania 2 sek
Prędkość 8/10
Zasięg 6/10
Skuteczność 2/10

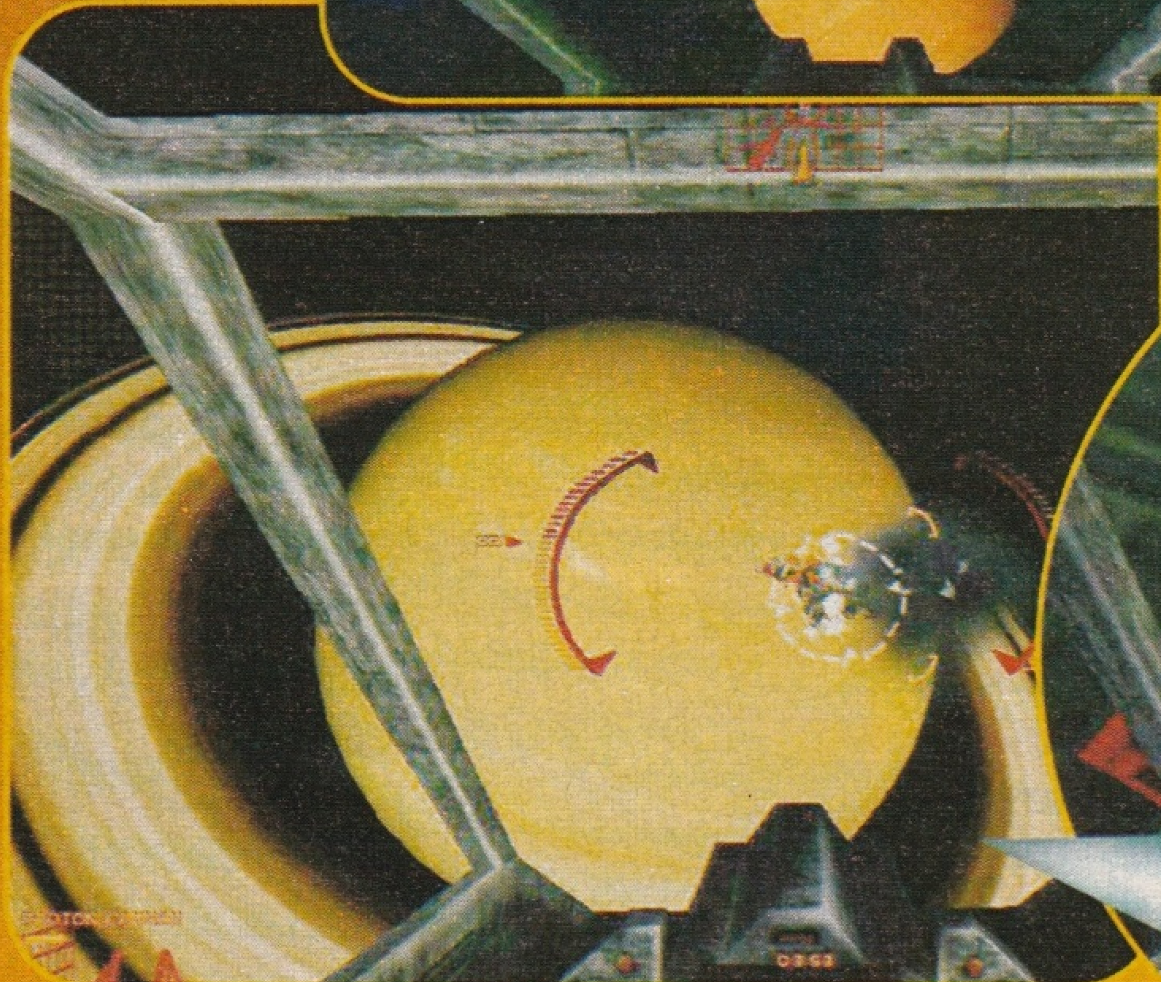
SOLOMON
Wyrzutnie 4 rakiet typu „wystrzel i zapomnij". Rakiety naprowadzają się samodzielnie.
Czas namierzania 2 sek
Prędkość 7/10
Zasięg 5/10
Skuteczność 3/10

Misja #19

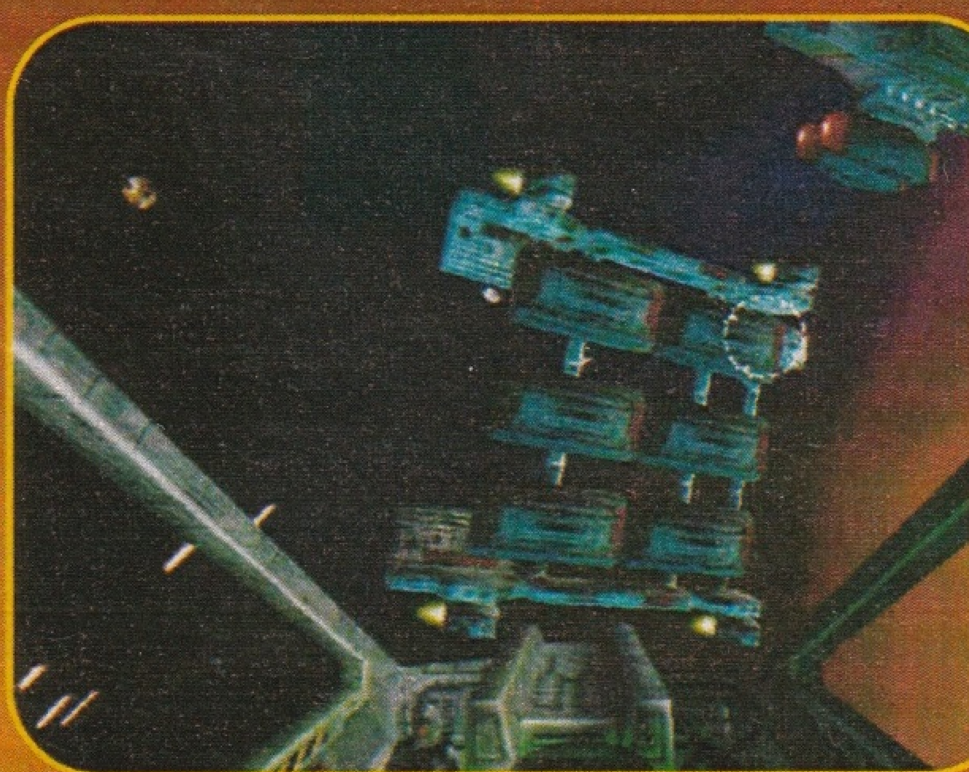
Wywiad odnalazł miejsce uwięzienia komandora Steinera. Dowództwo postanowiło odbić sławnego żołnierza. Dywizjon Tygrysów poprowadzi atak na okręt wiezienny Salladin. Specjalnie na tę misję dywizjon przezbrojono na myśliwce Shroud – jedyne maszyny Sojuszu posiadające system maskowania. Po przybyciu na miejsce akcji zniszcz Gravity Drive oraz wieże artyleryjskie. Następnie musisz zapewnić osłonę grupy abordażowej ratującej więźniów. Przeciwnikami będą myśliwce oraz korwety Krugan.



Tym razem ty musisz odbić niezwykle ważnego jeńca



A potem eskortować ich aż do szczęśliwego zakończenia niebezpiecznej misji



Typowe spotkanie z silnym konwojem Koalicji...

Misja #20

Kolejna typowa akcja przeciwko flocie Koalicji. Celem misji jest konwój przeciwnika. Jak zwykle podczas takich zadań zlikwiduj myśliwce, a później zajmij się cięższymi okrętami według starego schematu: Shield Generator, silniki, wieże artyleryjskie. W czasie tej misji będziesz miał okazję spotkać się z jednym z asów Koalicji, Ivanem Piertowem.



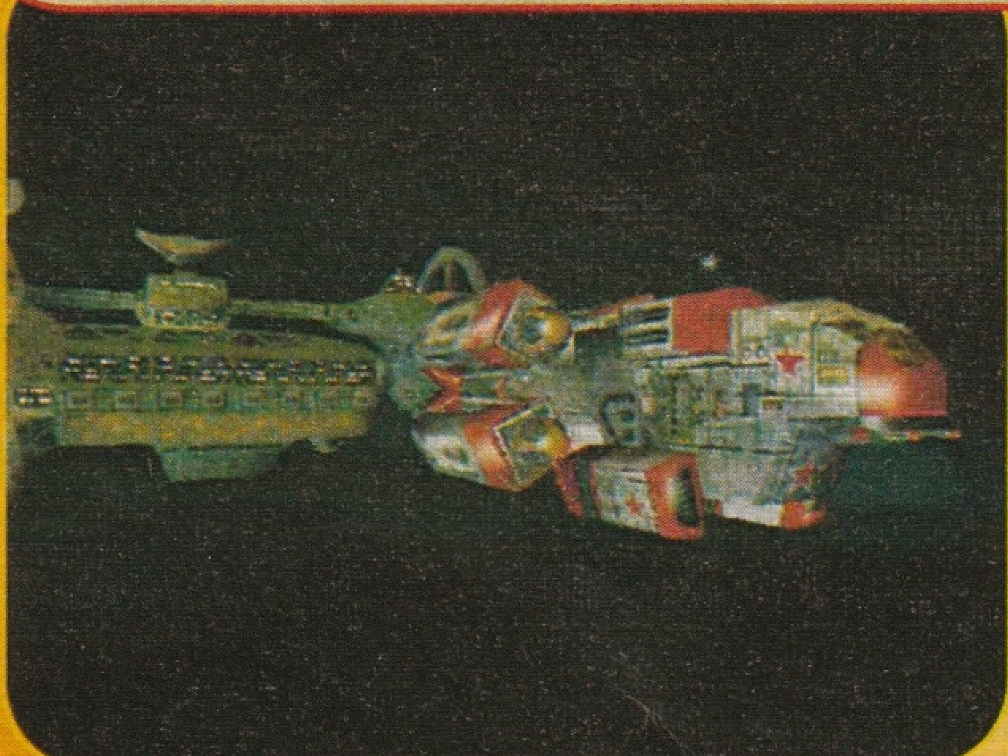
...walka w kosmosie...



... i unieszkodliwienie asa pilotażu

Misja #21

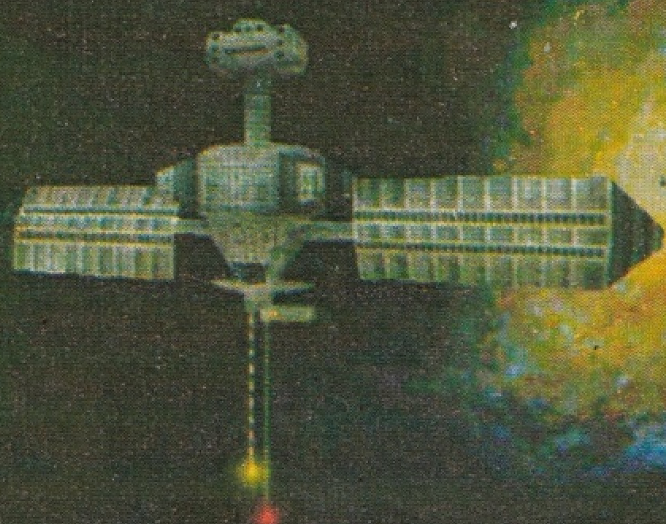
Wojska Koalicji wzmacniają swoje siły w rejonie Tytana. Wywiad ustalił, że w tym rejonie pojawiła się 2 Flota Koalicji z superlotniskowcem Variag. Zadaniem Tygrysów jest zniszczenie tego wielkiego okrętu. Misja będzie wykonana na zdobycznych torpedowcach Kamov. Po przybyciu na orbitę Tytana pamiętaj, aby trzymać swoje miejsce w szyku. Zaznaczone jest ono czerwonymi okręgami. Po zajęciu miejsca dostosuj prędkość lotu (wciskając Z) do prowadzącego Dicemana. Po dotarciu do Variaga odpal swoje torpedy i uciekaj w stronę pojawiających się jednostek Sojuszu. Wyląduj na Yamato, zmień statek i wracaj do walki. Musisz ochronić okręt flagowy przed atakiem torpedowym. Pamiętaj, aby niszczyć torpedy na jak najdalszym dystansie. Ich eksplozja może zniszczyć twój myśliwiec.



Superlotniskowiec Variag – to dopiero wyzwanie dla ciebie!



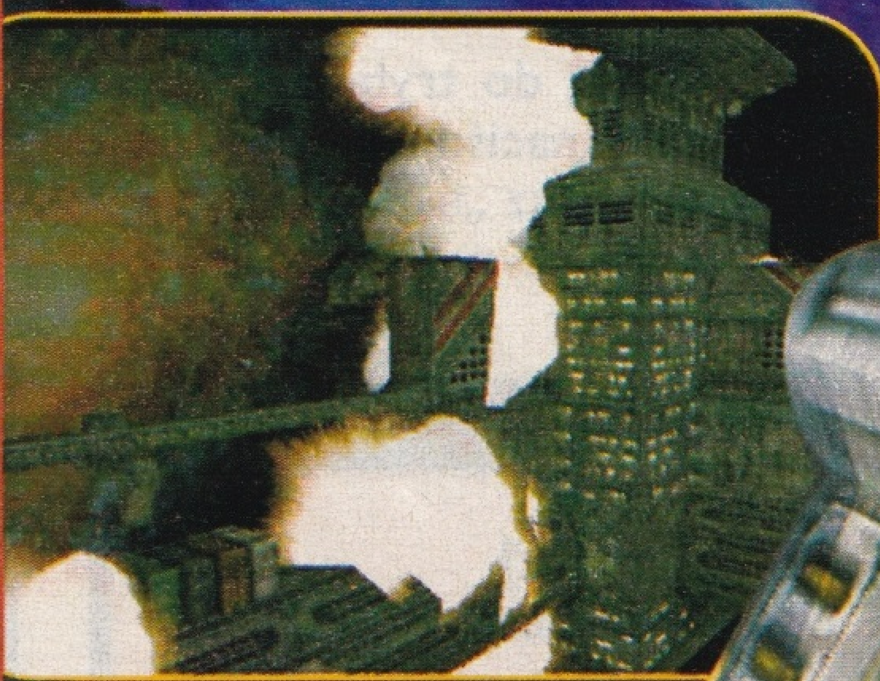
Oczywiście pod warunkiem, że wyjdziesz żywy z tej misji



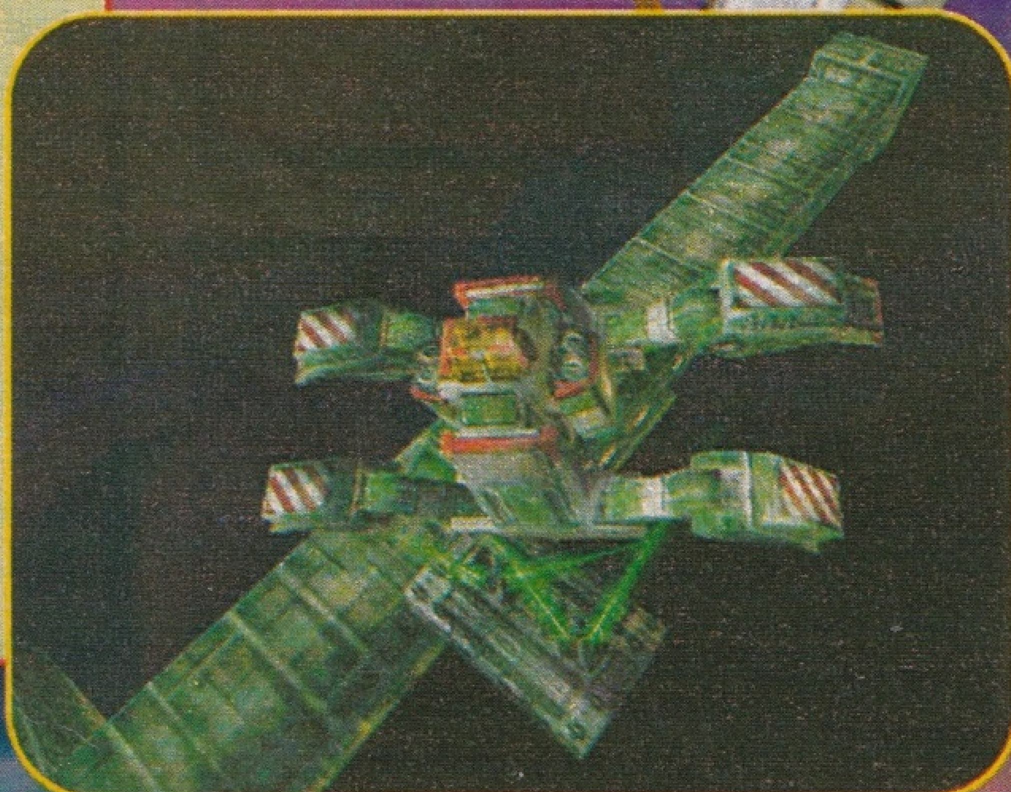
Mir to, czy nie Mir? A może tylko satelita?

Misja #22

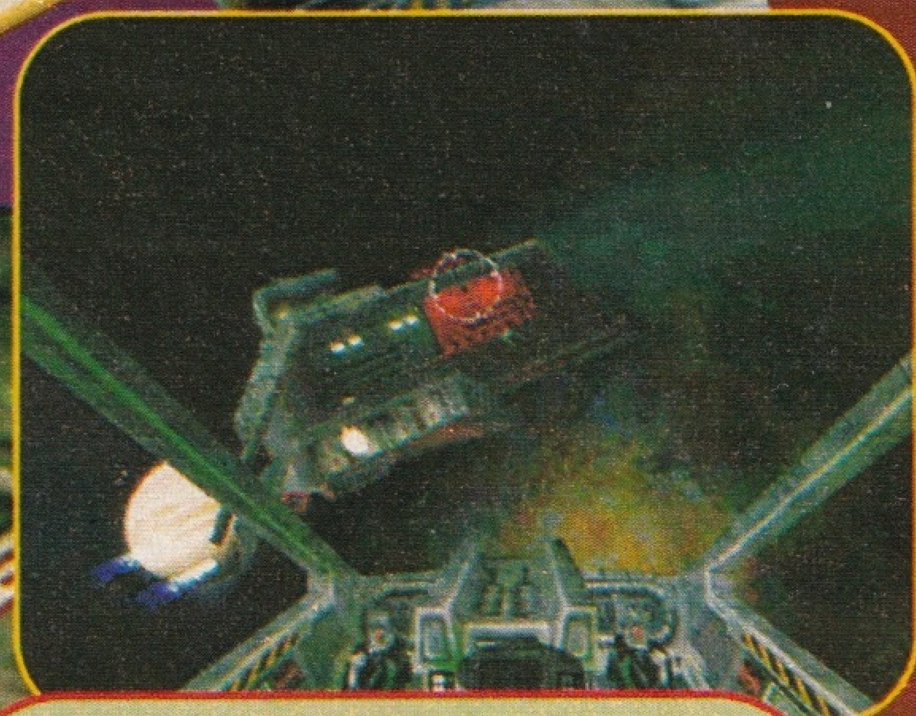
Po raz kolejny siły Sojuszu mają problemy z zaopatrzeniem. Wywiad zlokalizował bazę Koalicji, na której postanowiono zdobyć potrzebne zasoby. Celem dywizjonu Tygrysów jest stacja Kronstad. Pierwszym punktem operacji jest zniszczenie satelitów wczesnego ostrzegania. Masz na to 66 sekund. Po dotarciu do stacji Kronstad musisz w 44 sekundy zniszczyć wieżę komunikacyjną (Comm Tower). Później zostaje jeszcze pokonanie wież artyleryjskich oraz wrót załadunkowych (Loading Door). Na koniec trzeba jeszcze zapewnić bezpieczeństwo transportowcom.



Trudna walka przy stacji...



... i eskortowanie transportowców z konwoju Sojuszu



Misja #23

Kolejna misja przeciwko dużej jednostce Koalicji. Tym razem celem jest lotniskowiec Pukov, baza m.in. elitarnego dywizjonu Black Guard. Po dotarciu na miejsce akcji pierwszym zadaniem będzie zniszczenie jak największej liczby myśliwców przeciwnika. Wśród nich będą piloci elitarnego dywizjonu Black Guard. Następnie należy zniszczyć Shield Generator superlotniskowca. Cały czas musisz jeszcze pamiętać, aby chronić Yamato przed atakami torpedowców Kamov.



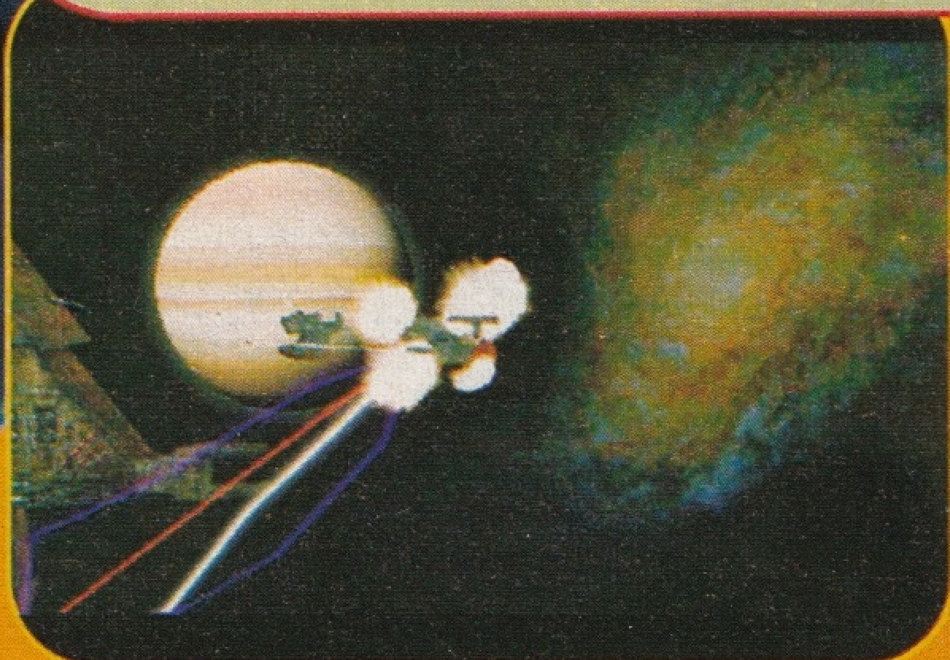
Black Guard to niebezpieczni przeciwnicy



Musisz uważać, czy nikt nie siedzi ci na ogonie

Misja #24

Wywiad Sojuszu zlokalizował kwaterę główną sił Koalicji w rejonie Jowisza. Stacja Bordin, na której mieści się dowództwo, jest wyposażona w wielkie działo jonowe, zdolne jednym strzałem zniszczyć statek wielkości krążownika. Potem, jeśli nie powiedzie się atak torpedowy, twoim zadaniem będzie zniszczenie osłony myśliwskiej stacji. Następnie musisz unicestwić jak najwięcej wież artyleryjskich. Uważaj na działa jonowe, jednym trafieniem zmienią twój statek w kosmiczny śmieć. Kiedy dowództwo zdecyduje się na obłożenie stacji kontenerami z paliwem, a poprzez ich zniszczenie na unieszkodliwienie działa jonowego, osłaniaj transportowce dostarczające kontenery. Przeciwników jest dużo, a dodatkowo czyhać na ciebie będzie jeszcze artyleria ze stacji. Kiedy kontenery znajdą sie na powierzchni bazy i nie powiedzie się zdalne ich odpalenie, bedziesz musiał sam tego dokonać. Połącz wszystkie działka (F), przenieś w nie całą energię (U) i zniszcz kontenery. Eksplozja unieszkodliwi działo jonowe i pozwoli na zniszczenie całej stacji.



Ostateczne starcie. Albo Sojusz, albo Koalicja!



Strzelaj celnie i szybko zmieniaj swoją pozycję, a unikniesz trafienia

KONIEC

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

...szybka pomoc

Crusaders of Might & Magic

W czasie gry naciśnij ENTER, a potem wpisz jedną z poniższych komend:.

Kody
EMBIGGENME Jesteś bogiem
CRAZYGUY Wszystkie czary i mana
WHOAH Możesz latać
UBERLOAD Przeskakujesz do losowo wybranego poziomu
SHOWFPS Pokazuje ramki obiektów
DEBUG Informacja o błędach
CSWIRE Zmiana widoku

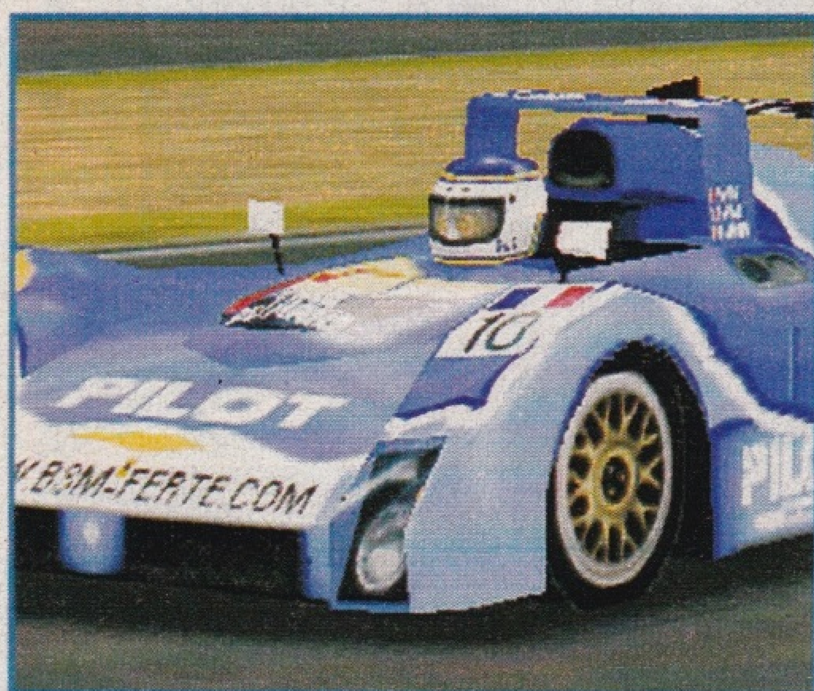


whoah: teraz polatamy sobie nad przepaściami, potworami i głazami

Le Mans 24 Hours

Wszystkie poniższe kody powinny być wprowadzone jako imię kierowcy rajdowego

Kody
ALLTHECARSNOW Wszystkie samochody
ALLTRACKSPLEASE Wszystkie trasy rajdowe
ENDOFFERS Wszystkie specjalne samochody
TOYOTA1999 Wyścig w teamie Toyoty
1999AUDI Sekretny prototyp AUDI
19BMW99 Sekretny prototyp BMW
DEBORALM Wyścig w teamie Debora
1999CHEATCARS Dostępne wszystkie prototypowe samochody

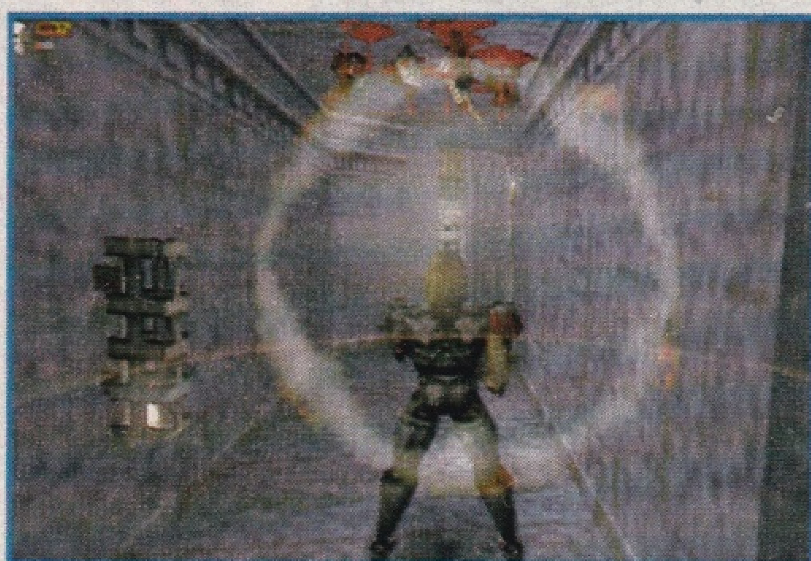


1999cheatcars: do twojej dyspozycji będą najnowsze cuda motoryzacji

Deathtrap Dungeon

Zatrzymaj grę i wpisz:

Kody
elvis Daje dużo zdrowia
tools Wszystkie bronie, przedmioty
taxi Nie musisz kończyć poziomu
caffeine Dodatkowe 100 procent zdrowia

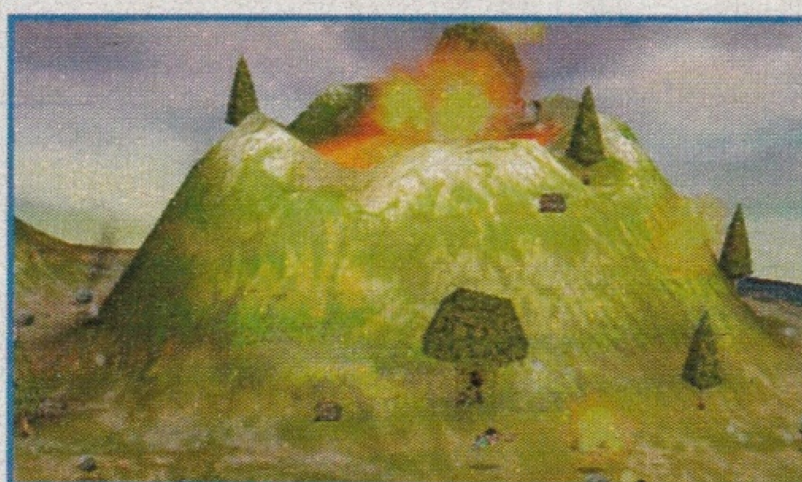


tools: masz już wszystkie bronie, sprzęty i przedmioty potrzebne do gry

Populous: The Beginning

Aby przejść do trybu wpisywania kodów, naciśnij TAB i F11. Następnie wpisz „byrne", aby uaktywnić kody. A w czasie gry po prostu wciśnij:

Kody
[TAB] + [F3] Wszystkie czary
[TAB] + [F4] Wszystkie budynki
[TAB] + [F5] Daje Manę



TAB + F5: masz tyle Many, że możesz zdziałać prawdziwe cuda



TAB + F4: ten kod da ci wszystkie budowle, a nawet stare szopy i szalety

Master of Orion 2: Battle at Antares

Wciśnij ALT i wpisz:

Kody
Einstein Wszystkie badania
Moola 1,000 BC
Iseeall Pokazuje wszystkie planety i przeciwników
Allai Efekt nieznany, ale może odkryjesz co powoduje
Score Pokazuje wynik twojej gry



Iseeall: wpisz ten kod, aby odkryć nieznane i zobaczyć innych graczy i przeciwników



Score: musisz sprawdzić, czy naprawdę jesteś supergraczem

Gdy kupujesz komputer, zazwyczaj przynosisz do domu dwa pudła. W pierwszym znajduje się PC, w drugim monitor, który musisz do niego podłączyć

Monitor

Działo elektronowe

Emituje strumień elektronów, który następnie kierowany jest we właściwy punkt ekranu. Pobudzone przez elektrony miejsca emitują światło w kolorze czerwonym, zielonym lub niebieskim (R-G-B) – w ten sposób powstaje na ekranie obraz. W starszych monitorach, jeśli ten sam obraz wyświetlany był bardzo długo, istniała obawa, że „wypali" się on na stałe na ekranie. Aby zabezpieczyć się przed taką ewentualnością, stosowano wygaszacze ekranu. Obecnie taka sytuacja raczej nie ma prawa się zdarzyć, a wygaszacze stanowią tylko atrakcyjny dodatek

Anoda wysokonapięciowa

Wewnątrz monitora panują bardzo wysokie napięcia, dochodzące do 25000 Volt, które wytwarzane są na tym elemencie. Właśnie z tego względu nie zaleca się otwierania obudowy monitora

Ekran

Składa się z grubej warstwy szkła i kilku powłok, które umożliwiają wyświetlanie obrazu wysokiej jakości. Przy odświeżaniu rzędu 80 MHz obraz uzyskany na ekranie powinien być stabilny i pozbawiony migotania

Włącznik

Nowsze monitory są tak skonstruowane, że w przypadku braku sygnału z karty graficznej same przełączają się w tryb „Stand by". Jednak jeśli wyjeżdżasz na dłużej, lepiej wyłącz monitor z Sieci

Obudowa

Plastikowe zabezpieczenie wnętrza monitora. Nie należy jej zdejmować samemu pod żadnym pozorem, gdyż grozi to porażeniem prądem lub uszkodzeniem monitora

Warstwa fosforyzująca

Ta powłoka ekranu pokryta jest specjalnymi związkami chemicznymi, które pod wpływem uderzających w nie elektronów wytwarzają światło odpowiedniego koloru. Każdy piksel na ekranie składa się z trzech punktów: zielonego, czerwonego i niebieskiego, dlatego warstwa fosforyzująca wygląda jak trójbarwna mozaika

Powłoka izolacyjna

Ponieważ pola elektromagnetyczne wytwarzane we wnętrzu monitora są szkodliwe dla zdrowia, stosuje się specjalne zabezpieczenia. W znacznym stopniu ograniczają one wpływ pól elektromagnetycznych na zdrowie

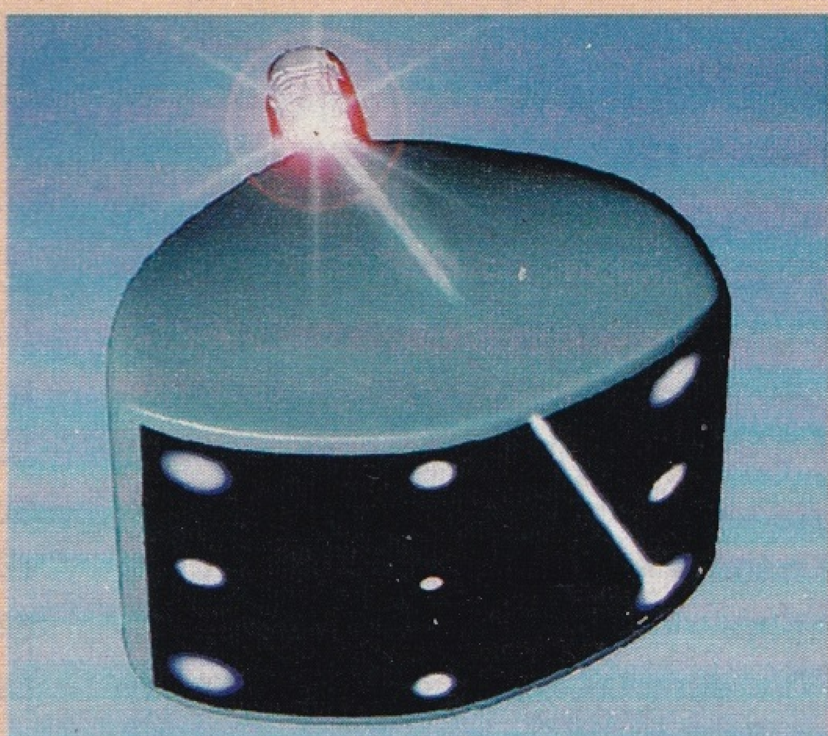
Maska

Jedna z powłok ekranu wykonana z cieniutkiej metalowej siatki. Niekiedy elektrony emitowane przez działo odchylają się od toru lotu – powoduje to pobudzenie do świecenia innych niż było to zaplanowane punktów ekranu. Maska wychwytuje takie błądzące ładunki, dzięki czemu obraz na ekranie jest bardziej ostry i mniej zniekształcony

RODZAJE KINESKOPÓW

Monitory standardowe

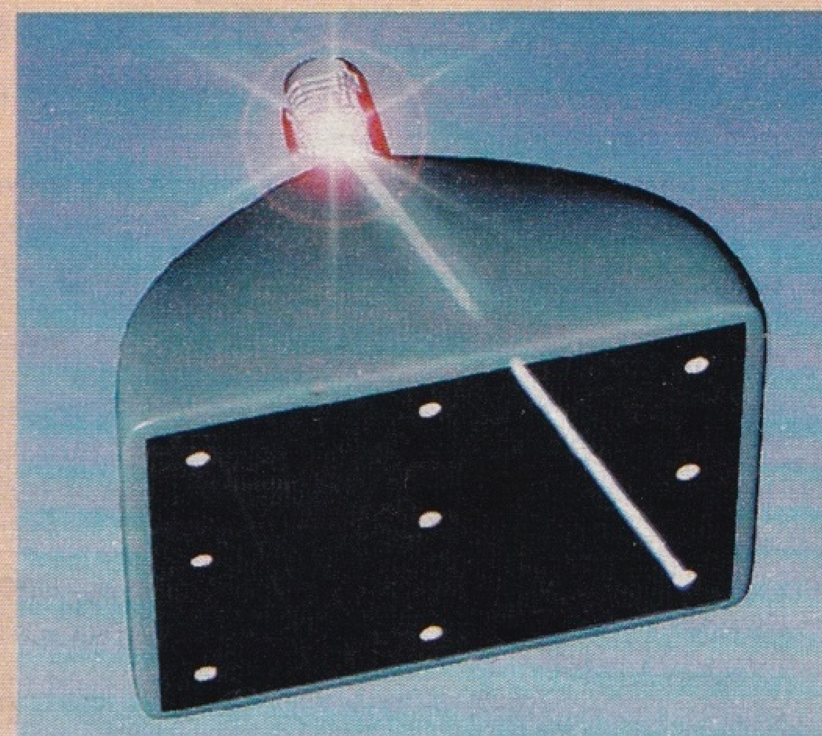
Większość spotykanych obecnie monitorów posiada zaokrąglone ekrany. Mimo to obraz wyświetlany na takim monitorze z dalszej odległości sprawia wrażenie płaskiego. Jest to związane z budową oka, które lekko wypukłe powierzchnie postrzega jako płaskie. Obraz na zaokrąglonym ekranie nie jest jednak pozbawiony wad. Mogą pojawiać się zniekształcenia wpływające niekorzystnie na wzrok. Ponadto tak zbudowany monitor trzeba dużo częściej regulować, aby ustawić odpowiednie krzywizny.



Odwzorowanie punktów znajdujących się na rogach i przy krawędziach ekranu nie jest w standardowym ekranie zbyt doskonałe. Może to męczyć wzrok i powodować bóle głowy

Monitory z płaskim ekranem

Jako pierwsza do ich masowej produkcji przystąpiła firma Sony. Kineskop Trinitron zyskał sobie ogromną popularność zarówno w monitorach komputerowych, jak i w telewizorach. Dzięki temu rozwiązaniu udało się wyeliminować gorszą jakość obrazu na obrzeżach ekranu. Jednak Trinitron i rozwiązania jemu podobne nie są do końca płaskie. Ekran doskonale płaski oferują jedynie wyświetlacze LCD i jest to spowodowane zupełnie inną konstrukcją, leżącą u podstaw ich budowy i działania.



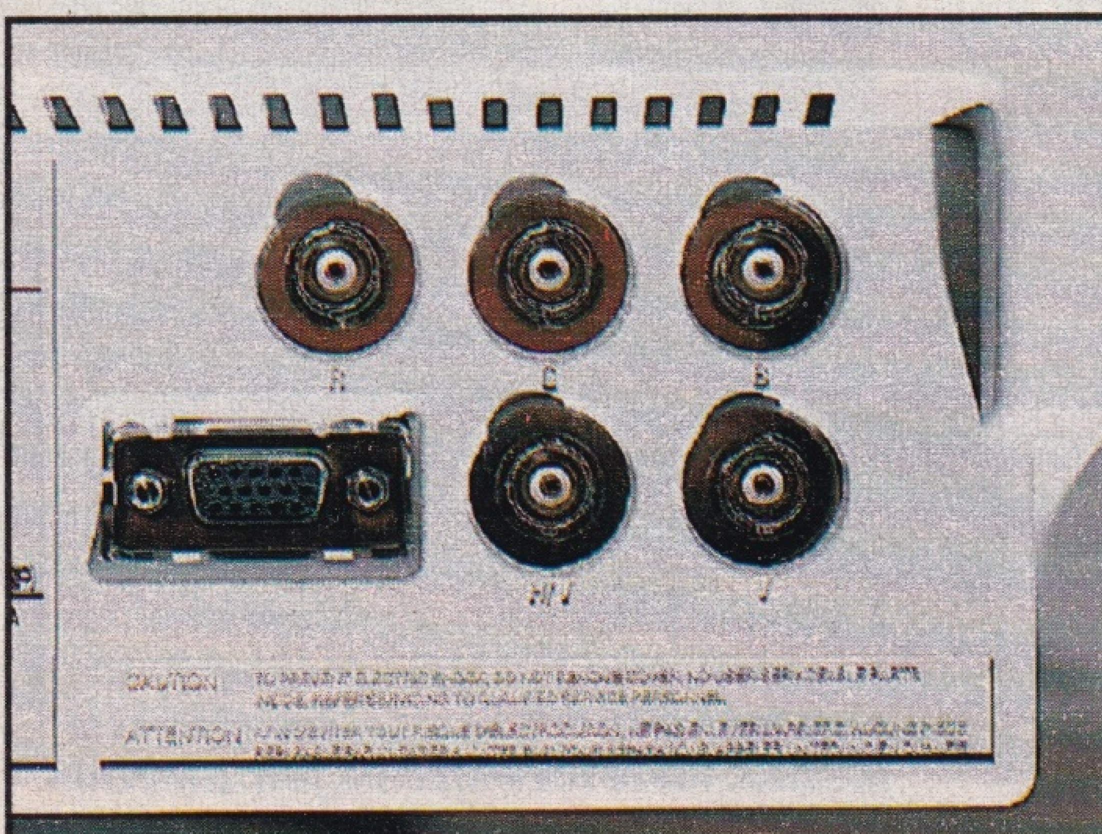
Z kolei w przypadku płaskiego monitora odwzorowanie punktów znajdujących się przy krawędziach ekranu jest niemalże idealne. Takie rozwiązanie jest znacznie mniej uciążliwe dla wzroku

Tekst: Rafał Dziduch; Ilustracje: H.Kołodziejczyk

Monitory Komputerowe

Komputer bez monitora jest bezużytecznym złomem, który zajmuje tylko miejsce w pokoju. Dopiero podłączony do monitora zaczyna żyć pełnią komputerowego życia. Przedstawiamy tajniki monitorów i najważniejsze rzeczy, na jakie powinnieneś zwrócić uwagę przed ewentualnym zakupem

Siadając do pracy z komputerem, często nie zdajesz sobie sprawy, jak ważną rzeczą jest staranny dobór monitora. Zewsząd słyszysz o kartach graficznych, procesorach, pamięci operacyjnej, które są w stanie podnieść wydajność twojego komputera, ale nikt jakoś nie wspomina o tym, że to, jak w ostateczności będzie wyglądał obraz, zależy w dużej mierze od jakości monitora. Dodatkowym bodźcem, który powinien wpływać na wybór odpowiedniego modelu, są kwestie zdrowotne. Komputer, jak wiadomo, do poprawy zdrowia wybitnie się nie przyczynia, a wyposażony w słabej jakości, niezgodny z obowiązującymi normami monitor, może twoje zdrowie jeszcze pogorszyć. Postaramy się pokazać, na jakie kwestie warto zwracać uwagę przy wyborze tego, niezbędnego posiadaczom komputerów, urządzenia.



SPRAWA KABELKA...

Większość monitorów posiada standardowe, 15 stykowe wejście sygnału z karty graficznej. Jednak niektóre modele (przeznaczone dla profesjonalistów) mają także 5 oddzielnych gniazd BNC (osobno dla sygnałów R, G, B, synchronizacji poziomej i pionowej)

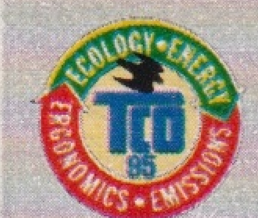
STARY JAK...CTR, NOWY JAK...LCD

Monitory dzieli się obecnie na dwie grupy. Starsze, oparte na konstrukcjach kineskopowych (CTR) i nowsze, które oferują wyświetlacze ciekłokrystaliczne (LCD), podobne do tych z laptopów i notebooków. Te dwie grupy różnią się od siebie niemal pod każdym względem. Podstawowa, nasuwająca się na pierwszy rzut oka, różnica dotyczy gabarytów. Podczas gdy monitory CTR są duże i ciężkie, przez co potrafią zabrać sporo miejsca na biurku, panele LCD są cieniutkie i ważą naprawdę niewiele. Dużo więcej różnic kryje jednak wnętrze. Zwykłe monitory działają na podobnej zasadzie jak współczesne telewizory. W uproszczeniu można powiedzieć, że ich serce stanowi kineskop, czyli zrobiony z odpowiedniego szkła lej próżniowy. Na jego jednym końcu znajduje się działo elektronowe, a drugi jest zakończony ekranem. Z działa elektronowego wypływa nieprzerwanie strumień elektronów, które zmierzają w kierunku ekranu pokrytego warstwą fluoroscencyjną. Pod wpływem uderzenia elektronu emituje ona światło o odpowiedniej barwie – w ten sposób powstaje obraz. Zupełnie inaczej ma się sprawa z wyświetlaczami LCD. Zbudowane są one ze specjalnej płaskiej matrycy, wypełnionej ciekłym kryształem. Owa substancja, zależnie od przyłożonego prądu

TiPSY

MPRII

- **MPRII** – to oznaczenie informuje, że monitor spełnia normy dotyczące wytwarzania pól elektromagnetycznych dla urządzeń domowych.





- **TCO-95** i **TCO-99** – informuje, że monitor spełnia bardzo rygorystyczne szwedzkie normy dotyczące bezpieczeństwa oraz ergonomii użytkowania (gwarantuje stabilny, mało męczący wzrok obraz).



- **TÜV/GS** – oznaczenie niemieckiego instytutu certyfikacji, odpowiednik polskiego znaku bezpieczeństwa B.



- **Energy Star** – oznacza wyrób energooszczędny.



- **CE** – przyjęty w całej Unii Europejskiej znak dopuszczający urządzenie do sprzedaży.

Słowniczek:

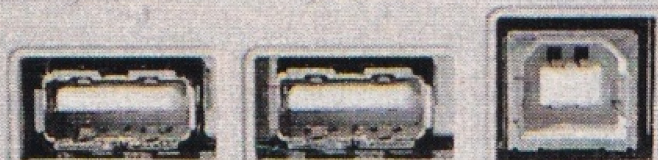
CRT – monitor, w którym zastosowano technologię kineskopową i wszelkie jej niedogodności. Ma on jednak niepodważalne zalety, jak na przykład generowanie obrazu o dobrej kolorystyce.

LCD (Liquid Cristal Display) – ekran nowej generacji oparty na ciekłych kryształach. Niestety, obecnie bardzo drogi w produkcji i, co za tym idzie, niezbyt szeroko rozpowszechniony. Jego największymi zaletami są: niewielkie rozmiary oraz brak szkodliwego promieniowania.

Rozdzielczość – liczba pikseli, którą dany monitor zdolny jest wyświetlać. Podawana jest w poziomie i w pionie. Oznaczenie 800 x 600 informuje, że dany model może wyświetlić 800 pionowych linii i 600 poziomych. Większość współczesnych monitorów potrafi obsługiwać duże rozdzielczości, ale trzeba jeszcze sprawdzić, czy poradzi sobie z nimi także karta graficzna.

Piksel – najmniejsza jednostka wyświetlanego obrazu. Gdyby dobrze przyjrzeć się ekranowi monitora w czasie pracy, można zauważyć, że składa się on z bardzo dużej liczby malutkich, świecących punkcików.

Plamka – odległość pomiędzy poszczególnymi pikselami jednego koloru. Im mniejsza plamka, tym lepszej jakości i bardziej jednolity jest obraz. Przyjmuje się, że wartością górną jest w tym przypadku 0.28 mm.



CO BY TU PODŁĄCZYĆ?

Rozpowszechnienie standardu USB wymusiło na producentach monitorów montowanie tego typu gniazd. Dodatkowo monitor może posiadać rozdzielacz sygnału USB (dzięki temu podłączysz więcej urządzeń korzystających z tego standardu)

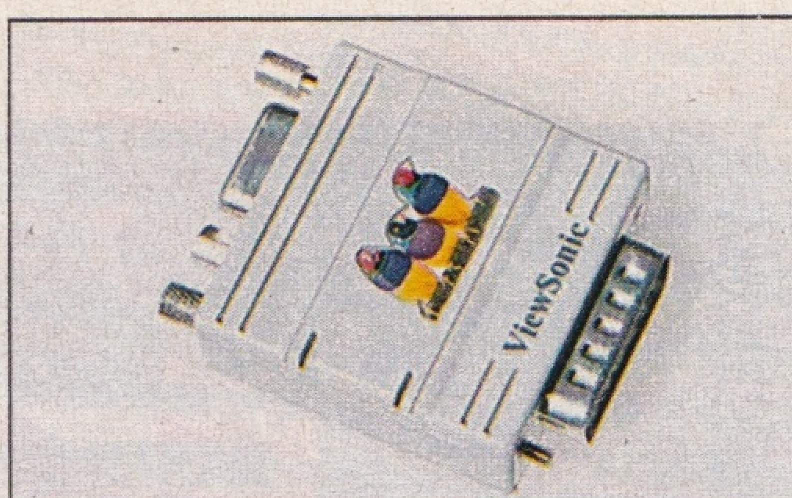
elektrycznego, przepuszcza światło lub nie. Źródłem światła jest w przypadku ekranów ciekłokrystalicznych specjalna lampa fluorescencyjna, która znajduje się w tylnej części panela.

WIEM JAK TO DZIAŁA, ALE CO Z TEGO WYNIKA?

Obecnie większą część rynku opanowały klasyczne monitory. Dzieje się tak z kilku powodów. Po pierwsze ich produkcja jest dużo tańsza. Wytwarzanie matryc ciekłokrystalicznych to technologia niezwykle kosztowna i pociąga za sobą wzrost cen paneli LCD. Dobre monitory kineskopowe generują również obraz o lepszym nasyceniu kolorystycznym, co ma duży wpływ na ich dużą popularność. Z drugiej jednak strony panele LCD nie emitują szkodliwego dla zdrowia promieniowania, obraz na nich wyświetlany jest bardziej stabilny, a co za tym idzie – mniej męczy wzrok. Nie bez znaczenia jest też fakt, że panel 17 calowy zajmuje dużo mniej miejsca niż jego kineskopowy odpowiednik. Do większości zastosowań, w tym także do grania, wystarczający jest monitor 15 calowy. Kupno monitora o mniejszym ekranie mija się z celem.

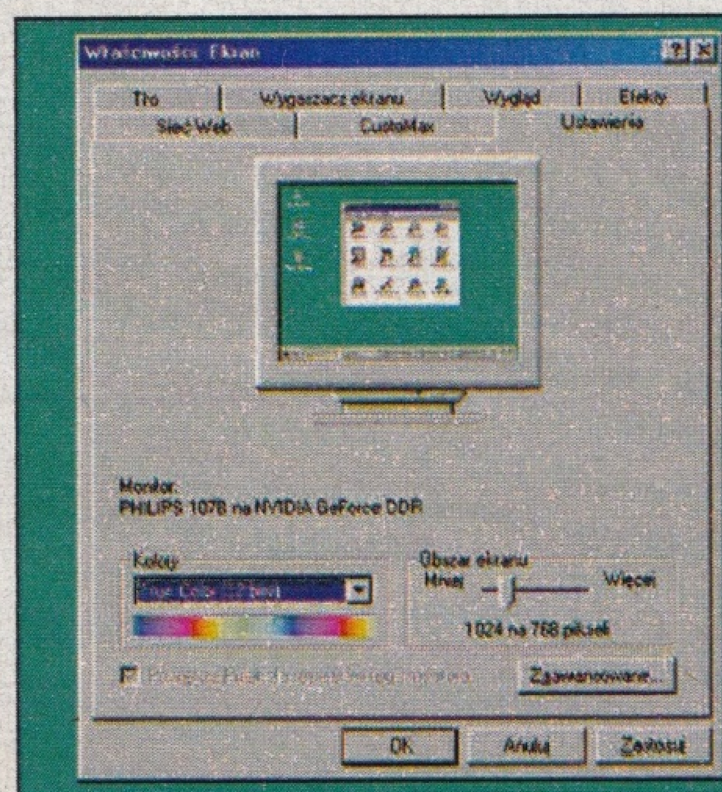
Kupując monitor, należy brać pod uwagę kilka bardzo istotnych parametrów, które najczęściej podawane są w instrukcji obsługi. Najważniejsza jest oferowana przez dany model rozdzielczość wraz z częstotliwością odświeżania ekranu. Przyjmuje się, że obraz powinien być odświeżany przynajmniej 75 razy na sekundę, czyli częstotliwość odświeżania powinna wynosić co najmniej 75 Hz (oczywiście im jest większa, tym lepiej dla twoich oczu). Dla ekranu o przekątnej 15 cali monitor powinien oferować możliwość ustawienia rozdzielczości na poziomie nie mniejszym niż 800 x 600. Do pracy na monitorach 17 calowych zalecana jest rozdzielczość 1024 x 758. Jeśli te parametry uda się ustawić nie zmniejszając częstotliwości odświeżania poniżej 75 Hz, możesz być w miarę spokojny o swój wzrok. Równie ważnym parametrem jest tzw. wielkość plamki, czyli odległości pomiędzy dwoma sąsiadującymi pikselami jednego koloru. Generalna zasada brzmi: im plamka mniejsza, tym lepiej, bo poszczególne punkty obrazu będą tworzyły bardziej spójny obraz. Wartością graniczną jest w tym wypadku 0.28 mm. Monitorów, które mają wyższy ten parametr, radzimy unikać, gdyż obraz na nich może być nieczytelny. Dodatkowo, wybierając monitor, powinieneś zwrócić uwagę na to, czy jest wykonany zgodnie z obowiązującymi zasadami dotyczącymi ograniczenia szkodliwego promieniowania. Istnieje kilka norm tego typu i szczegółowe zaznajamianie się ze stawianymi przez nie wymaganiami nie ma większego sensu. Wystarczy sprawdzić, czy na obudowie monitora widnieje któryś z napisów: MPR2, TCO99 lub w ostateczności TCO95. Jeśli takiego nie ma, powinieneś rozważyć zakup innego modelu lub bezwzględnie wyposażyć monitor w filtr.

Niezwykle ważną kwestią dla prawidłowego użytkowania monitora i jednocześnie dla twojego zdrowia jest ergonomia pracy. Monitor, ze względu na budowę i możliwości oczu, powinieneś umiejscowić tak, abyś przy wyprostowanej szyi miał oczy mniej więcej na wysokości jednej trzeciej ekranu. Odległość obsługującego komputer od monitora nie powinna być natomiast mniejsza niż 70 cm. Również czas spędzany przy monitorze komputera powinien być kontrolowany. Oko ludzkie jest tak skonstruowane, że długie wpatrywanie się w jeden punkt i pozbawianie go możliwości akomodacyjnych odbija się ujemnie na jego funkcjonowaniu. Po 30–40 minutach pracy przy komputerze wskazana jest 15 minutowa przerwa. W przeciwnym razie można nabawić się bólów głowy lub wady wzroku. Na pewno powinieneś też udać się do okulisty, jeśli zauważysz u siebie objawy zapalenia spojówek (częsta przypadłość osób spędzających dużo czasu przy komputerze), takie jak zaczerwienienie oka, ból, czy uczucie piasku pod powiekami.



PO CO PRZEJŚCIÓWKA?

Niektórzy producenci (np. ViewSonic) dodają razem z monitorem specjalną przejściówkę. Przyda się ona jedynie posiadaczom starszych komputerów Macintosh (ze względu na nietypowe gniazdo wideo)



MONITOR TO NIE WSZYSTKO

Nawet na najwspanialszym monitorze nie zobaczysz nic ciekawego, jeśli posiadasz kiepską kartę graficzną albo masz ustawioną rozdzielczość 640x480 punktów i 16 kolorów. Odpowiednie parametry ustawisz we „Właściwościach ekranu". Szczególną uwagę zwróć na częstotliwość odświeżania – mniejsza niż 75Hz jest bardzo męcząca dla wzroku

Porady dla kupującego monitor

- Zdecyduj, do jakich zastosowań będziesz używał monitora. Pomyśl, czy jest ci potrzebny ekran 19, 17 czy może jedynie 15 calowy.
- Kupuj tylko modele markowych, renomowanych firm. W większości wypadków zapewniają one dobry serwis i długą gwarancję.
- W salonie staraj się porównać oferowane modele przy zastosowaniu identycznego obrazu na wszystkich prezentowanych monitorach. Okazuje się, że „w praniu" obraz bywa mniej lub bardziej czytelny, a kolorystyka żywa lub wyblakła.
- Sprawdzaj, czy monitor jest zgodny z obowiązującymi normami bezpieczeństwa.
- Zapoznaj się z dostępnymi w fachowej prasie testami sprzętu, które mogą pomóc ci w podjęciu decyzji.
- Zwróć uwagę na to, czy monitor ma wbudowane głośniki. Jest to niezbyt potrzebny bajer, który z powodzeniem można zastąpić zewnętrznymi kolumnami, a efekt będzie znacznie lepszy. Jeśli już zdecydujesz się na zakup monitora z głośnikami, sprawdź w instrukcji, czy istnieje możliwość ich wyłączenia.
- Rozważ kupno filtra do monitora, który ochroni cię przed szkodliwym promieniowaniem. Zasadniczo monitory spełniające normy w tym zakresie powinny posiadać filtr w postaci specjalnych warstw naniesionych na ekran.

Porady dla użytkowników

- Zadbaj o odpowiednie ustawienie monitora. Powinien stać na bardzo stabilnym podłożu i tak, aby wygodnie było na niego patrzeć.
- Przed przeprowadzeniem regulacji obrazu odczekaj 20 minut, jest to czas potrzebny na to, aby kineskop dobrze się rozgrzał.
- Co jakiś czas przecieraj ekran monitora czystą, suchą ściereczką. Nigdy nie używaj do tego celu żadnych płynów i środków chemicznych (poza specjalnymi preparatami), bo możesz nieodwracalnie uszkodzić ekran.
- Obudowę monitora czyść specjalnym płynem lub pianką i wycieraj do sucha przed ponownym włączeniem do prądu.
- Nie wierz w rady typu: najpierw włącz komputer, potem monitor. Kolejność nie ma najmniejszego znaczenia.
- Nigdy i pod żadnym pozorem nie zdejmuj sam obudowy monitora. Nawet przy wyłączonym urządzeniu możesz zostać porażony prądem.
- Gdy coś zacznie się psuć, nie staraj się naprawiać monitora na własną rękę, ale oddaj go do specjalistycznego serwisu, którego adres znajdziesz w gwarancji lub instrukcji obsługi.
- Nie przesadzaj z rozdzielczością – jeśli monitor wytrzymuje 1024 x 768, nie zmuszaj go do pracy w 1600 x 1200. Możesz go łatwo zniszczyć!

Tekst: Rafał Dziduch; Zdjęcia: materiały promocyjne producentów; Ilustracje: H.Kołodziejczyk

Macintosh

przyjazny komputer





LISA miała opanować amerykańskie biura i stać się przebojem. Niestety, pomimo wysiłków firmy Apple, komputer nie odniósł sukcesu

Steve Jobs wraz ze Stevem Wozniakiem – twórcy firmy Apple

PC opanowały rynek komputerów domowych w Polsce. Jednak w USA i krajach Europy Zachodniej popularny „blaszak" ma silną konkurencję: komputery Macintosh

W latach siedemdziesiątych rozwój techniki pozwolił na stworzenie pierwszych komputerów osobistych (to znaczy takich, które nie wymagały własnej elektrowni i osobnego pomieszczenia wielkości magazynu). Niestety, pierwsze PC charakteryzowały się mało wygodną obsługą – wszystkie polecenia trzeba było na nich wpisywać słownie, korzystając ze specjalnego, rozumianego przez komputer języka. Poza tym niewiele osób mogło sobie pozwolić na zakup takiego urządzenia, gdyż cena najprostszego komputera przekraczała nawet kilka tysięcy dolarów. Być może PC długo nie wyszłyby poza biura i instytucje, gdyby nie dwóch młodych ludzi...

Tani komputer dla mas!

Osobami, które postanowiły ułatwić pracę z komputerem, byli dwaj szkolni koledzy, pasjonaci elektroniki – Steve Jobs oraz Steve Woźniak. Po pierwsze – stwierdzili, że komputery powinny być tańsze i bardziej dostępne. W ten sposób w 1976 roku powstał pierwszy komputer Apple. Steve Jobs zaproponował, aby spróbować sprzedawać ten komputerek i tak narodziła się firma Apple. Największą zaletą Apple I była jego niska cena (około 666 dolarów), możliwość podłączenia do zwykłego telewizora i współpraca z magnetofonem jako nośnikiem pamięci. W szybkim czasie zaczęły powstawać kolejne odmiany komputerów Apple, które zdobyły sobie szerokie rzesze zwolenników. Tymczasem panowie Jobs i Woźniak zajęli się następnym, nękającym użytkowników problemem.

Jednym z większych minusów komputerów była niewygodna obsługa. Nikt przy zdrowych zmysłach nie mógł bowiem odczuwać radości z pracowitego wpisywania poleceń w dziwnym języku komputera. Twórcy Macintosha postanowili rozwiązać ten problem. Ich pomysł był prosty: „jeśli chcesz wyrzucić coś do śmieci, używasz kosza – jeśli chcesz skasować plik na dysku, też go wrzuć do specjalnej śmietniczki...". Oczywiście najpierw należało stworzyć komputerowe biurko, dokumenty i śmietnik – tutaj pomógł przypadek. Okazało się, że od kilkudziesięciu lat różne firmy i organizacje rządowe pracowały nad projektem GUI – graficznego systemu użytkownika. Jedną z tych firm był Xerox, z którego spora część pracowników przeszła właśnie do Apple. Dzięki temu komputery Macintosh zyskały kolejny ogromny atut – wygodny, intuicyjny system operacyjny. Tymczasem konkurencja (czyli PC) była na etapie kolejnej odmiany tekstowego DOS'a, a Windows 1.0 tkwił dopiero jako pomysł w głowach programistów.

Później, po prezentacji systemu Windows, szefowie Apple oskarżyli Billa Gates'a o kradzież ich pomysłu, co szef koncernu z Redmond skomentował w dosyć oryginalny sposób: „*Wiesz Steve, myślę że zachowujesz się tak, jakbyśmy byli sąsiadami bardzo bogatego człowieka imieniem Xerox. Kiedy ja mu zabrałem telewizor, pojawiasz się ty i krzyczysz, że to nie w porządku, bo to ty chciałeś go zabrać...*". Obydwie firmy skorzystały z pracy trzeciej, choć niewątpliwie produkt Apple'a był znacznie bardziej dopracowany i stabilny.

INFO
Dawno, dawno temu...

- **Kwiecień 1976**
  – Rozpoczęcie sprzedaży komputera Apple I (procesor 6502 1MHz, 32 kB RAM, cena 666 dolarów)
- **Styczeń 1984**
  – Macintosh 128k (procesor Motorola 68000 8MHz, 128 kB RAM, grafika 512x384 (czarno-biała), dźwięk mono 8 bitowy, stacja dysków)
  – Powstaje MS-DOS 3.0 dla PC
- **Marzec 1987**
  Macintosh SE (Motorola 68020, 4 MB RAM, stacja dysków, dysk twardy 20 MB, złącze SCSI)
  – MS-DOS 3.3, Windows 2.0
- **Sierpień 1999**
  – Power Macintosh G4 AGP (procesor MPC7400, 350-500MHz, RAM max. 1.5 GB, grafika ATI RAGE 128 Pro, złącza USB i FireWire, dysk 20 GB Ultra ATA-66, DVD-ROM, karta dźwiękowa 16 bit., karta sieciowa Ethernet 10/100)
  – Windows NT 5.0



Macintosh Classic
W dzisiejszych czasach taki komputer nie budzi większych emocji, jednak w roku 1990 był prawdziwym przebojem! Warto przypomnieć, że poza kompletnym zestawem sprzętu użytkownik dostawał także (za darmo) jeden z pierwszych sprawnie działających, graficznych systemów operacyjnych (System 6.0)! I to w czasie, gdy Microsoft dopiero wprowadzał na rynek Windows 3.0

INFO
Kto używa Maca?

Macintoshy używa wiele sław ekranu, między innymi: Dan Aykroyd, Sandra Bullock, Kevin Costner, Tom Cruise, Clint Eastwood, Harrison Ford, Mel Gibson, Whoopi Goldberg, Dustin Hoffman, Samuel L. Jackson, Wesley Snipes, Robin Williams i wielu innych.
Również muzycy i zespoły korzystają z komputerów firmy Apple: Bryan Adams, Aerosmith, Bjork, Bono z U2, David Bowie, Cher, Garbage, Michael Jackson, Lenny Kravitz, Madonna, Marilyn Manson, Metallica, Mike Oldfield i inni...



Również w Sieci posiadacze Maków znajdą sporo ciekawych rzeczy, np. demo DIABLO lub DESCENT3 – http://www.cyber.com.pl/programy/mac

Nowe spojrzenie

Starsi użytkownicy PC zapewne pamiętają ograniczenia wynikające z konstrukcji takich maszyn (konieczność instalowania ściśle wyliczonej ilości pamięci RAM, przyjemności poszukiwania sterowników, itp.). Te wady przez długi czas skutecznie utrudniały życie, jednocześnie wszystkie próby ich usunięcia były blokowane tłumaczeniami, że wtedy nowe PC nie będą zgodne ze starymi, trzeba będzie pisać od nowa wszystkie programy, itd.

Tymczasem twórcy Macintosha poszli zupełnie inną drogą. Po pierwsze zrezygnowali z monopolu firmy Intel, używając procesorów Motorola. Takie posunięcie otworzyło przed programistami całkiem nowe możliwości. Również zarządzanie pamięcią w Mac'ach było o niebo lepsze – w dowolny sposób można było łączyć w nich różne wielkości modułów RAM. Po drugie Apple zaoferował ciekawe rozwiązania w dziedzinie samego sprzętu. Ponieważ sam kontrolował produkcję komputerów, drukarek oraz akcesoriów, wszystko pasowało bez najmniejszych problemów. Po prostu podłączasz i działa – no ewentualnie po zainstalowaniu prostego programiku. Nic więc dziwnego, że taka strategia spowodowała nadanie komputerom Macintosh miana „przyjaznych dla użytkownika" – pamiętaj, że dla PC w tym czasie powstawały dopiero Windows 3.0.

Również dla Macintosha powstały pierwsze poważne programy DTP – DeskTop Publishing – służący do przygotowywania wszelkich publikacji (dzięki temu do przygotowania CLICKA! nie trzeba 200 osób).

Kłopoty...

Niestety, mimo że Macintoshe były przez długi okres znacznie lepszymi urządzeniami niż PC, nie mogły opanować nawet części rynku zajętego przez konkurenta. Powód był bardzo prosty – Maki robiła tylko i wyłącznie firma Apple, PC produkowało kilkanaście dużych koncernów, a nawet maleńkie prywatne firmy (części mógł kupić każdy). Macintosh kosztował sporo – tak naprawdę tyle samo, co firmowy IBM czy DELL, ale prawie każdy mógł też kupić znacznie tańszego „składaka" z giełdy lub małej firmy.

W Polsce ten problem był widoczny jeszcze wyraźniej. W domach i biurach królowały pecety, a „jabłuszka" można było spotkać tylko w firmach lub studiach poligraficznych.

Poza tym Intel i Microsoft rozpoczęły zmasowaną kampanię promującą swoje nowe produkty: procesory Intel Pentium oraz Windows NT i Windows 95. Odpowiedzią Apple było udzielenie licencji kilku firmom na produkcję tańszych „klonów" Mac'a. Jednocześnie zaprezentowano nowy procesor – PowerPC, efekt współpracy Motoroli i IBM, mający stawić czoła Pentium II oraz Pentium PRO. Pomysł z licencjami okazał się chybiony, a nowe Maki zaczęły przejawiać dotychczasowe wady PC, tak więc firma Jobsa i Woźniaka szybko wycofała się z tego pomysłu. Natomiast nowy procesor stał się prawdziwym hitem...

Apple dzisiaj

Obecnie firma spod znaku jabłuszka propaguje dwie główne linie komputerów: iMac oraz G4. Pierwszy z nich jest typowym komputerem domowym. Posiada procesor G3 pracujący z częstotliwością 350 lub 400 MHz, może obsłużyć do 256 MB pamięci i ma 8 MB akcelerator 3D ATI. Nowoczesna, bajecznie kolorowa obudowa mieści 15 calowy monitor, napęd CD-ROM, dysk twardy, modem, kartę sieciową, kartę dźwiękową i złącza USB. Co ciekawe, komputer ten nie posiada stacji dysków (można dokupić model zewnętrzny, podobnie jak napęd ZIP). Po prostu w założeniu projektantów, iMac ma być komputerem internetowym, a pokolenie sieciowe nie korzysta z takich zabytków, jak dyskietki... Komputer iMac z procesorem 350 MHz możesz kupić już za około 5 700 zł.

Następną rodzinę tworzą G4 – najsilniejsze z produkowanych przez Apple. Posiadają one procesor MPC 7400 (400, 450, 500 MHz) i mogą obsłużyć do 1.5 GB RAM. Standardowo wyposażone są w 128-bitowy, 16MB akcelerator 3D, złącza USB, modem i kartę dźwiękową. Niestety, za G4 trzeba zapłacić co najmniej 10 500 zł.

Wszystkie nowe Macintoshe posiadają standardowe złącza EIDE, dzięki czemu można do nich podłączyć „normalny" dysk twardy, CD-ROM lub DVD (wcześniej Apple używał drogiego interfejsu SCSI). Ponadto mają znaną z PC szynę PCI, co ułatwiło życie producentom kart rozszerzeń (i wpłynęło na obniżkę cen akcesoriów).

INFO
Fakty i mity

● **Na Macintosha nie ma gier**
Nieprawda, na Maca wychodzą praktycznie te same gry, co na inne platformy sprzętowe. Inna sprawa, że polscy dystrybutorzy nie oferują ich w takiej samej liczbie, jak np. dla PC.

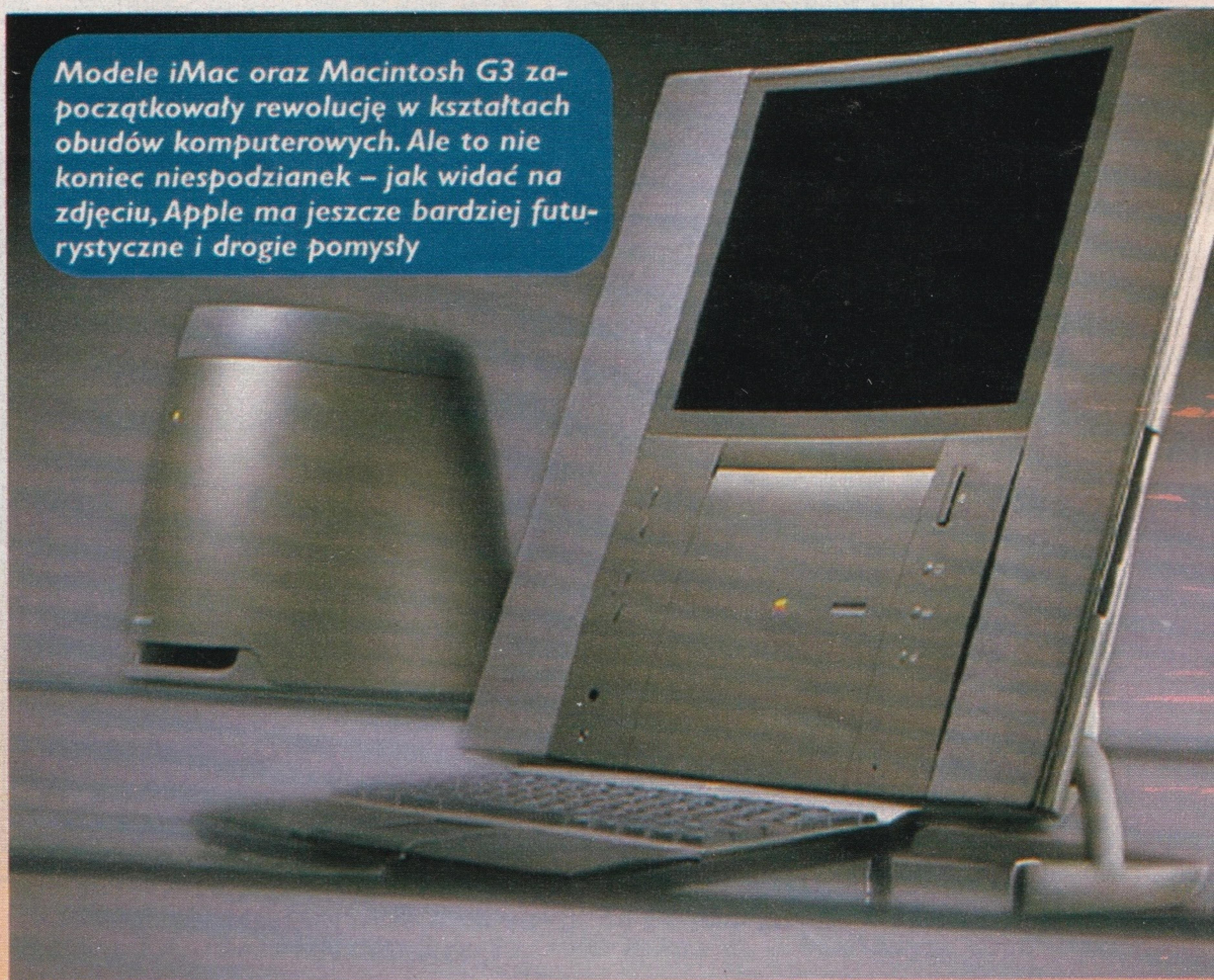
● **Macintosh jest bardzo drogi**
Niezupełnie – gdybyś chciał kupić porządnego, nowoczesnego i firmowego PC zapłacisz podobną lub nawet wyższą cenę. Owszem, Macintosh jest droższy od popularnego składaka.

● **Mac jest lepszy od PC**
To twierdzenie przypomina stary problem: co lepsze, święta Bożego Narodzenia, czy Wielkanoc? Generalnie można stwierdzić, że system Macintosha jest bardziej stabilny, niż domowe Windows 95 lub 98.

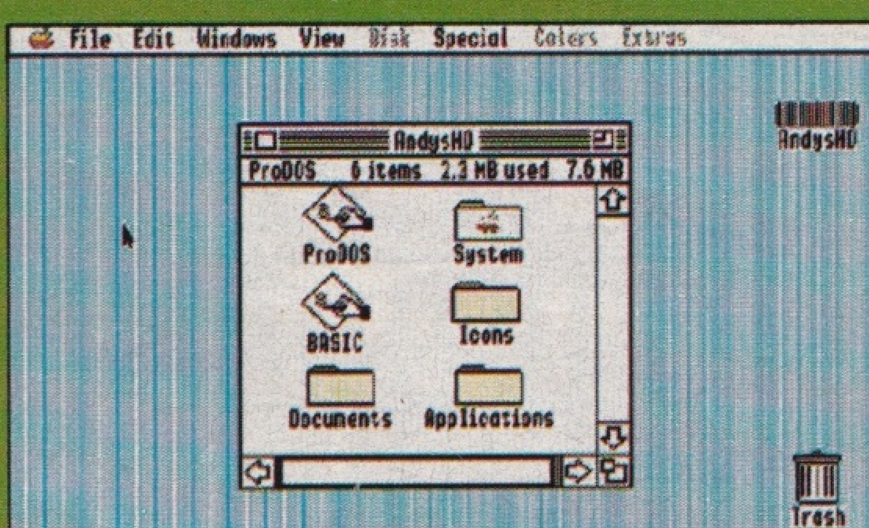
● **Akcesoria do Maca kosztują majątek**
Do niedawna rzeczywiście kupno czegokolwiek pasującego do komputera firmy Apple oznaczało duży wydatek. Jednak w chwili obecnej ceny sprzętu spadły i nie są już tak koszmarnie wysokie.

● **Gry z PC działają na Maca**
Nie, to są zupełnie inne systemy! Co prawda na Macintosha jest emulator Windows, ale uruchamianie go, aby zagrać w gry, to przesada. Za to Mac bez większych problemów rozpoznaje popularne formaty plików z PC.

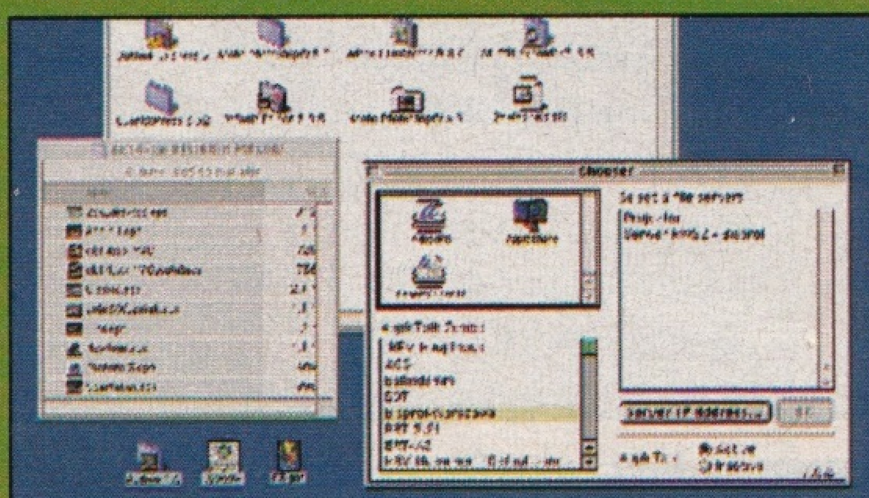
Tekst: R.J. „Yackoo!", Zdjęcia: materiały promocyjne Apple Polska



Modele iMac oraz Macintosh G3 zapoczątkowały rewolucję w kształtach obudów komputerowych. Ale to nie koniec niespodzianek – jak widać na zdjęciu, Apple ma jeszcze bardziej futurystyczne i drogie pomysły



System 6.0 – to dopiero było coś extra!



Najnowszy system na Maca – 9.0.4

Wojna o GUI

Jedną z zasług firmy Apple jest także upowszechnienie graficznego interfejsu użytkownika (GUI – Graphic User Interface). Sam pomysł co prawda narodził się w Ministerstwie Obrony USA, a następnie był opracowywany w firmie Xerox, jednak to Apple wykorzystał go na dużą skalę w komputerach. Dopiero kilka lat później Microsoft zastosował podobne rozwiązania w swoich Windows (wersje 1 i 2), co nawet doprowadziło do poważnego sporu pomiędzy nim, a firmą Apple

Wirtualna biblioteka
Książka na ekranie

Czy wyobrażasz sobie książkę, której nie można wziąć do ręki, ani przekartkować? To e–book, elektroniczna książka, którą możesz znaleźć w nieogarniętych zasobach Sieci. Możesz ją ściągnąć na swój twardy dysk lub wydrukować i czytać w tradycyjny sposób

E-book to po prostu komputerowy odpowiednik zwyczajnej książki. Podobnie jak ona, zbudowany jest z rozdziałów, a podstawową formą przekazu jest w nim słowo pisane. Zazwyczaj książka elektroniczna to tylko cyfrowy odpowiedniki wersji drukowanej, przeznaczony dla osób, które lepiej czują się przed monitorem niż z książką w ręku. Z wyglądu i sposobu obsługi przeważnie przypomina ona stronę WWW. Różni się tylko mniejszą ilością ilustracji i oczywiście treścią. Ale nie wszystkie elektroniczne książki wyglądają w ten sposób. Na stronie biblioteki Uniwersytetu stanu Pensylwania (**www.library.upenn.edu/etext/furness**) można znaleźć bogaty zbiór dzieł Szekspira. Są to zdjęcia oryginalnych siedemnastowiecznych wydań. Na tej stronie znajduje się także ogromny zbiór reprodukcji rycin z epoki autora Hamleta.

Sieciowe książki można podzielić na dwie grupy – pierwsza z nich to pozycje, które można za odpowiednią opłatą ściągnąć na swój dysk. Jest to forma normalnego zakupu książki, inna jest tylko postać otrzymanego dzieła. Zamiast papierowego tomu dostajesz tekst w postaci pliku. Drugą grupą są darmowe pozycje, dostępne w wielu internetowych bibliotekach.

Przykładem takich elektronicznych księgozbiorów jest np. Skarbnica Literatury Polskiej (**www.literatura.zapis.net.pl**) czy Biblioteka Sieciowa (**biblioteka.sieciowa.to.jest.to**). Oferują one bezpłatny dostęp do ogromnej liczby książek, głównie z szeroko pojętej klasyki literatury. Dzięki takim serwisom nie trzeba biegać do biblioteki, chcąc sprawdzić, np. jaki tytuł nosiła dziesiąta księga „Pana Tadeusza". Bogaty zbiór odnośników (także do zagranicznych stron) łączących ze stronami zawierającymi pełne teksty książek (głównie z zakresu literatury pięknej i filozofii) znajduje się na stronie Towarzystwa im. Ludwiga Wittgensteina (**free.ngo.pl/towitt/ebiblio**). W Internecie dostępny jest także kompletny tekst Biblii Tysiąclecia (**www.biblia.poznan.pl**) zawierający również mapy. Z kolei na stronie Kurii w Gliwicach (**www.kuria.gliwice.pl**) znajduje się dosyć obszerny modlitewnik, a inne odnośniki do katolickich (i nie tylko) książek elektronicznych znajdziesz na stronie **www.amen.pl**.

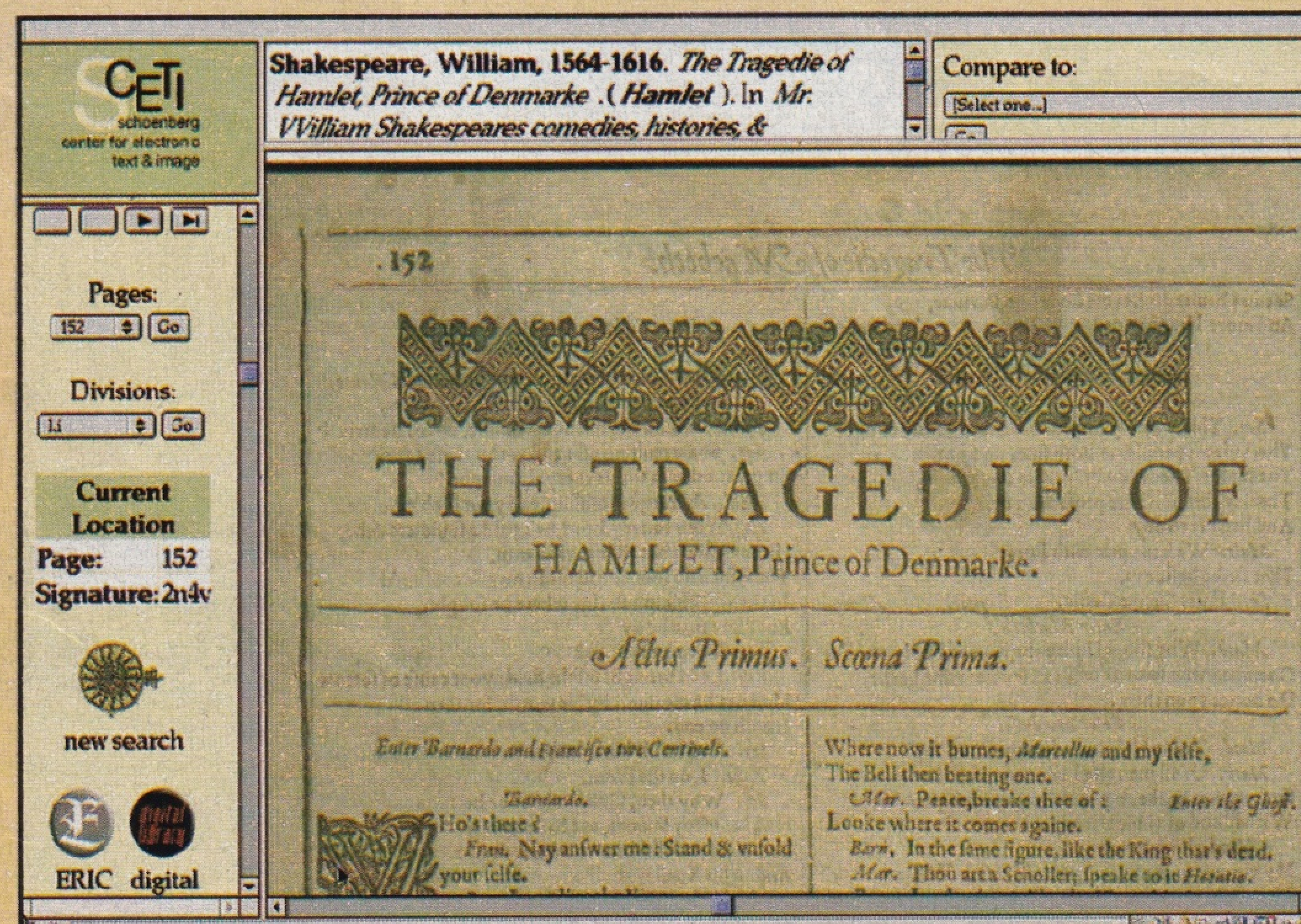


Wszystkie najcenniejsze dzieła polskiej literatury w wersji elektronicznej możesz znaleźć po zajrzeniu na stronę ***www.literatura.zapis.net.pl***

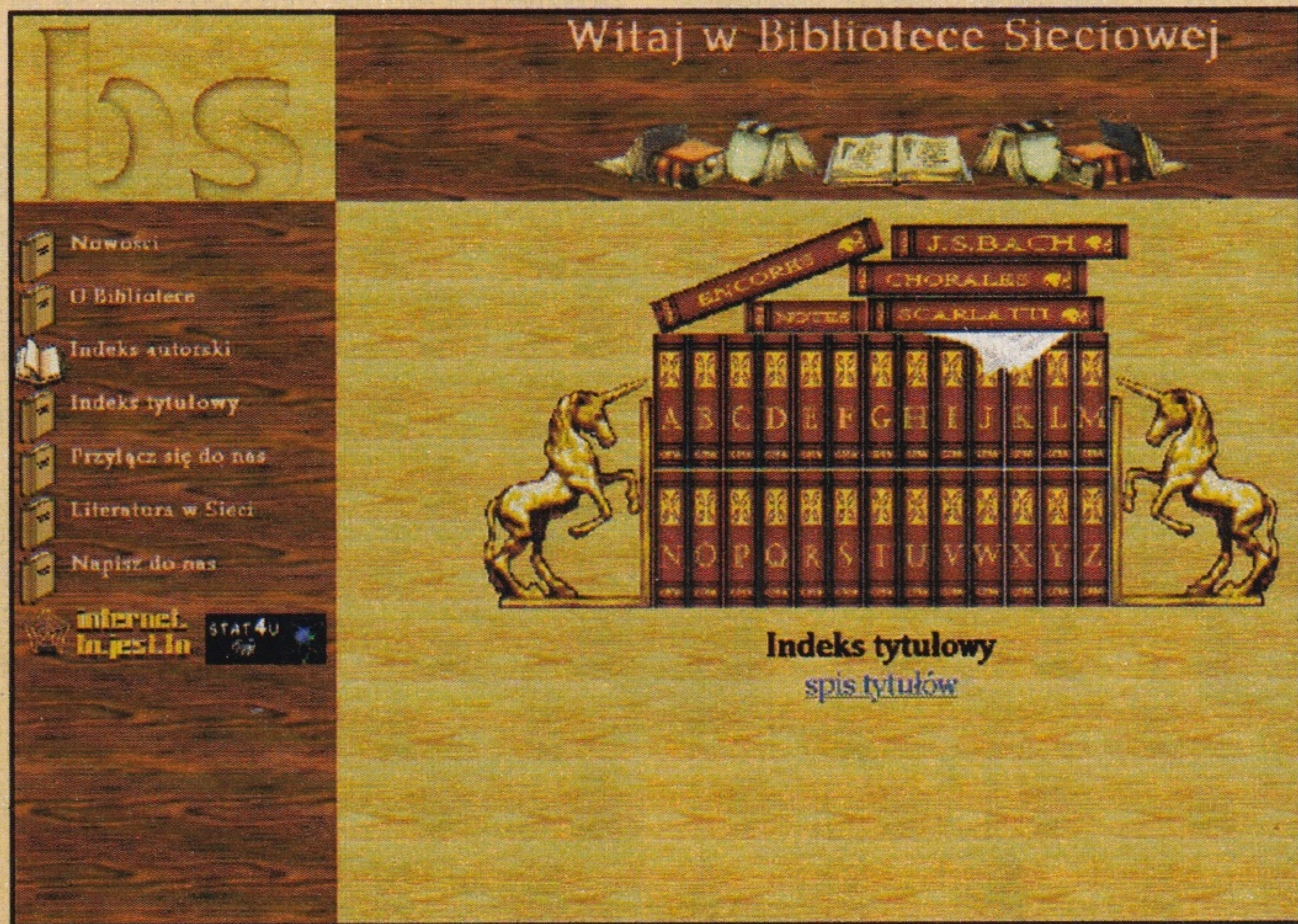
Oferta literatury dostępnej w Sieci jest bardzo szeroka. Także natychmiastowy dostęp do szukanego dzieła, bez potrzeby odwiedzania biblioteki czy księgarni, zachęca do korzystania z elektronicznych wersji. Nadal jednak o wiele wygodniej (i taniej – ze względu na koszt połączenia) czyta się „normalną", papierową literaturę. Na popularyzację e–booków może wpłynąć rozpowszechnienie taniego, stałego dostępu do „światowej pajęczyny".

Książka jak kalkulator

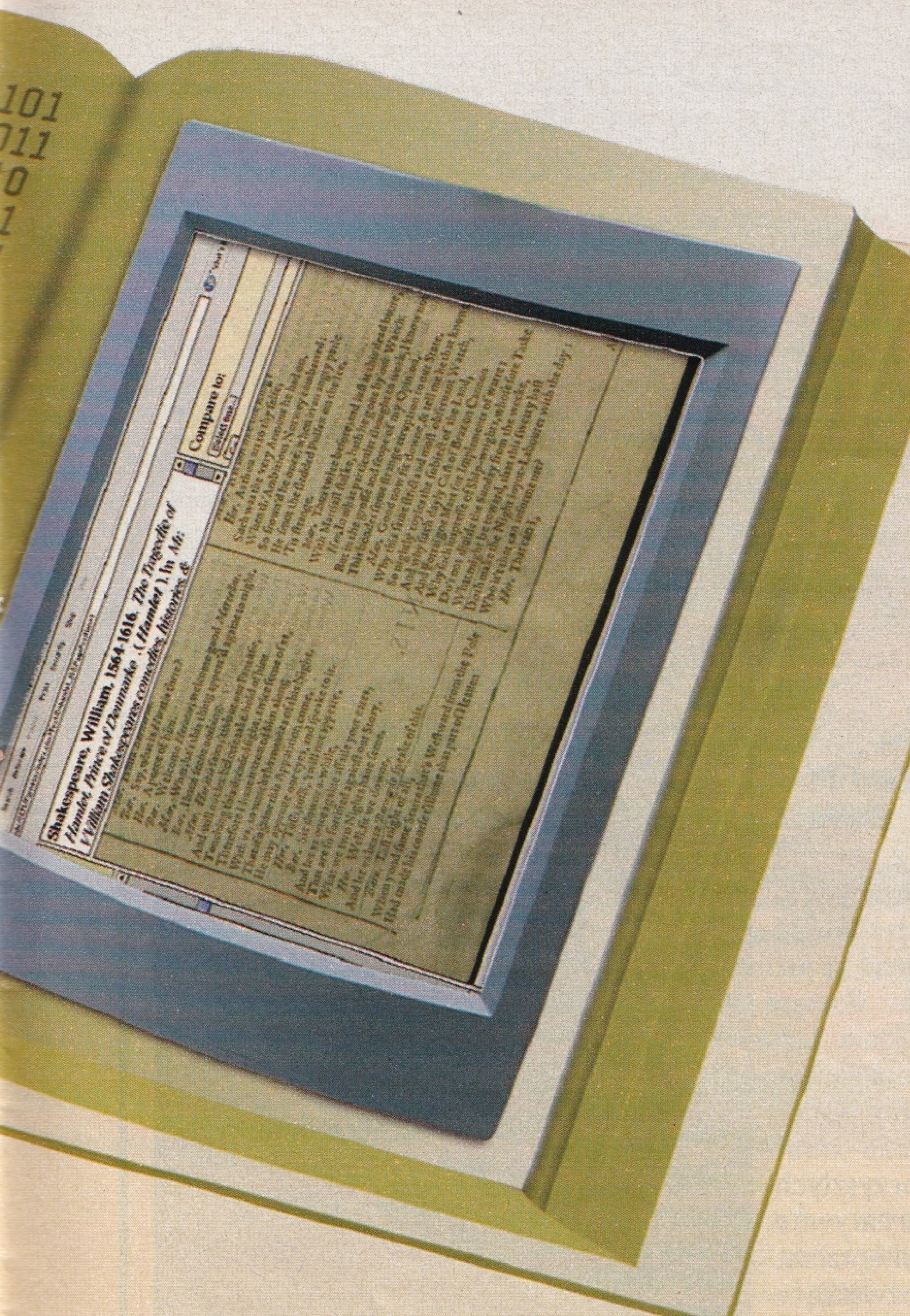
Jeśli tekst na ekranie monitora doprowadza cię do szału lub nie dysponujesz dostępem do Internetu, nie musisz być ograniczony do papierowych wydań. Stosunkowo interesującą alternatywą dla książki sieciowej są przenośne e–booki. Z wyglądu przypominają one lekko



Jeśli chciałbyś poczytać Hamleta z reprodukcji orginalnego, siedemnastowiecznego wydania, udaj się na stronę ***www.library.upenn.edu***

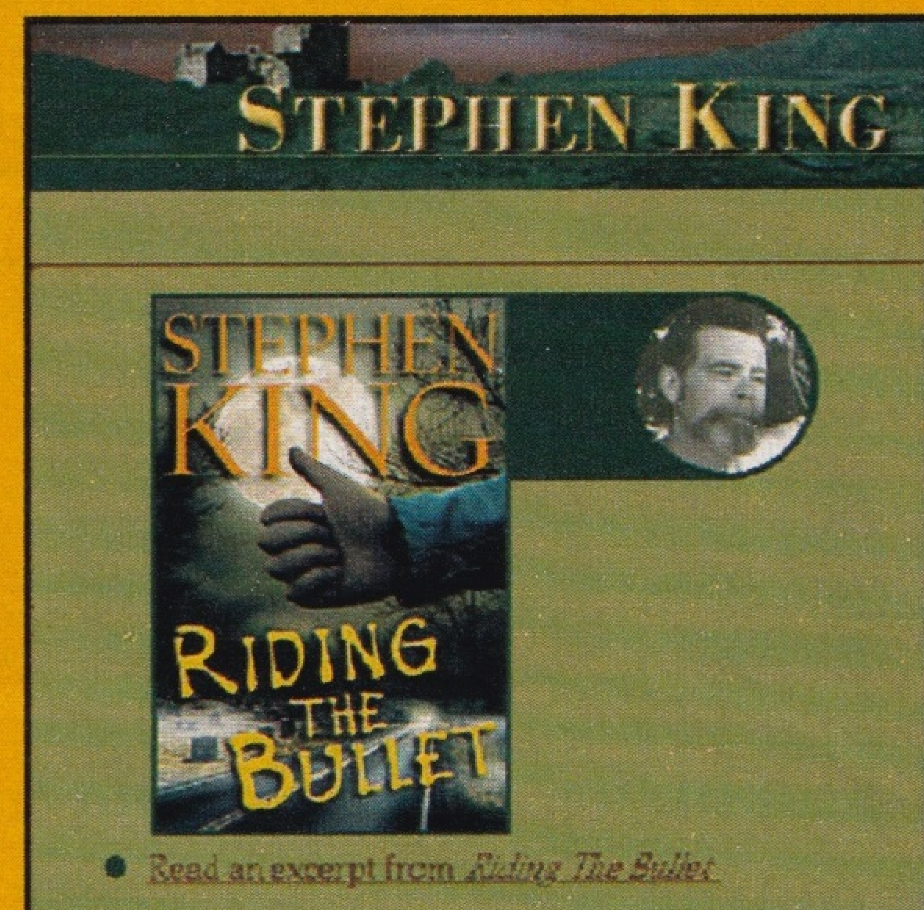


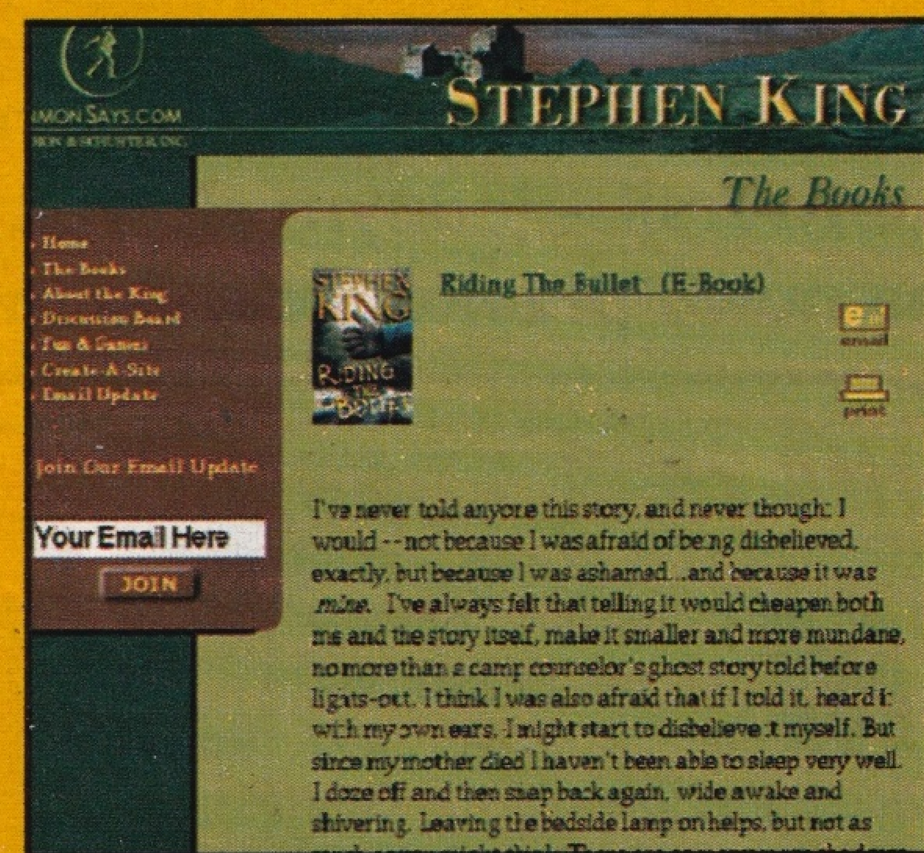
*Biblioteka sieciowa (****biblioteka.sieciowa.to.jest.to****) oferuje alfabetyczny katalog wyglądem przypominający piękne, bibliofilskie wydania książek*



Książka wyłącznie przez Internet

Do tej pory elektroniczne książki zawsze miały swój tradycyjny, papierowy odpowiednik. Na ciekawy eksperyment zdecydował się znany pisarz horrorów, Steven King. W marcu na stronach internetowych pojawiła się jego najnowsza powieść „Riding the Bullet". Zdziwienie czytelników wywołał jednak fakt, że była to jedyna wersja książki. Każdy użytkownik Internetu za 2,5 dolara mógł ją ściągnąć na swój własny twardy dysk, nie mógł jej jednak wydrukować. Eksperyment powiódł się – przez pierwsze 24 godziny sprzedaży książkę nabyło aż 400 tys. fanów autora. Sukces ten spowodował, że także najnowsza powieść Kinga, „The Plant", opowiadająca o „wampirycznej winorośli opanowującej biuro wydawnictwa i kuszącej ofiary wizją sukcesu finansowego", będzie udostępniana poprzez Sieć. Odmienne będą jednak zasady odpłatności. Liczącą 5 tys. słów powieść będzie można pobrać bez żadnych kosztów. Dopiero po przeczytaniu książki należy wnieść opłatę wynoszącą 1 dolara. Oferta dotyczy jednak tylko pierwszych 50 tys. osób. Po ściągnięciu książkę można wydrukować, ale wyłącznie na własne potrzeby. Książki Kinga są dostępne między innymi na stronie **www.simonsay.com**.





przerośnięte notesy elektroniczne lub palmtopy. Przeciętne wymiary takiego urządzenia pokrywają się z wielkością standardowego wydania papierowego. Przenośne książki elektroniczne posiadają ciekłokrystaliczny wyświetlacz, mogący pokazać pojedynczą stronę, obok jest kilka podstawowych przycisków pozwalających sterować całością pracy urządzenia. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii najmniejsze modele ważą od 340 do 1500 gramów. W porównaniu z papierowym wydaniem to bardzo dużo, ale biorąc pod uwagę, że takie cudeńko potrafi pomieścić około 4000 stron tekstu, można zupełnie zmienić zdanie. O wiele lepiej nosić w plecaku nawet kilogramowe urządzenie niż ważący kilka razy tyle papierowy odpowiednik tak obszernej książki.

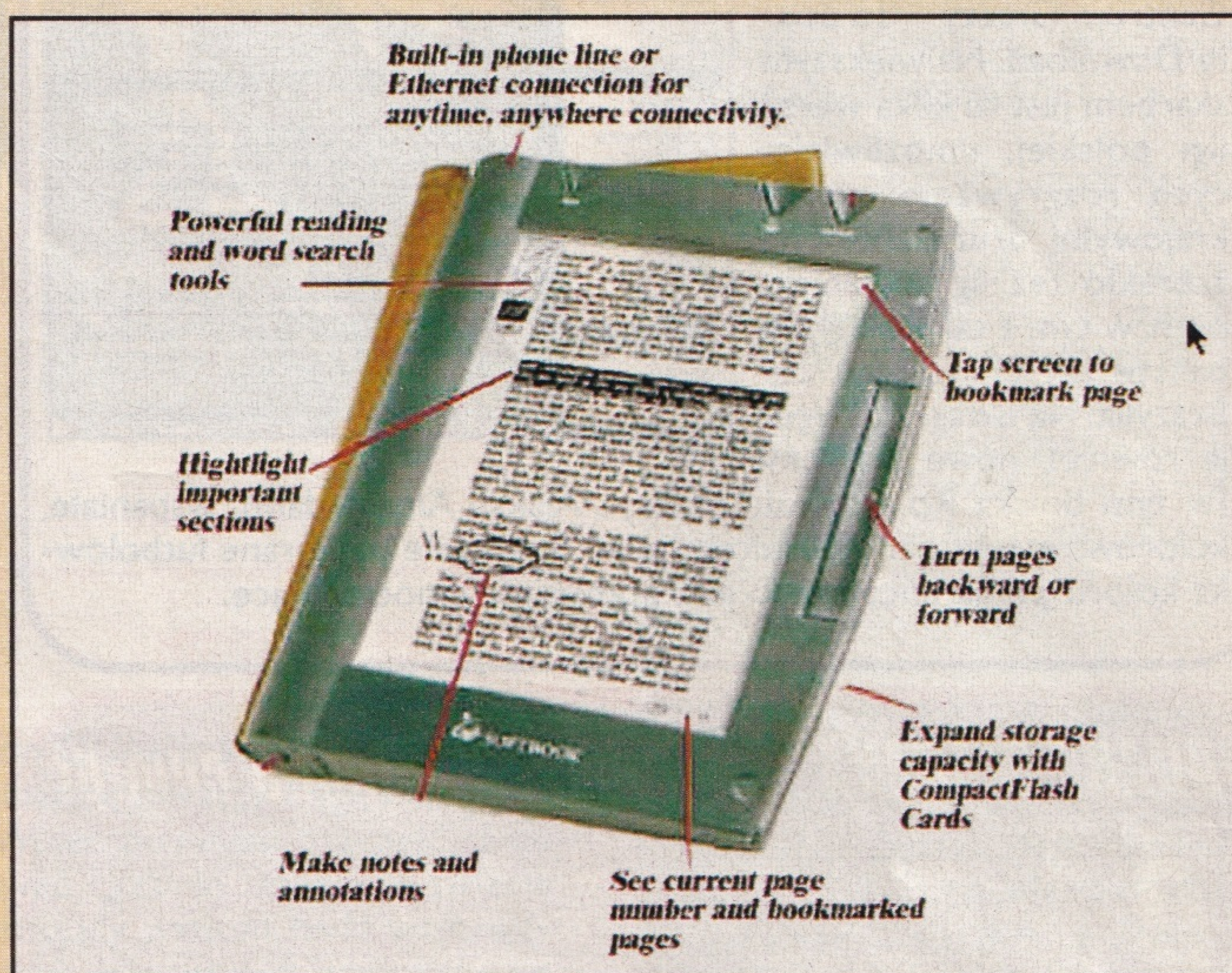
Bardzo ciekawy jest sposób przekazywania tekstu do elektronicznej książki. Tańsze modele robią to wyłącznie poprzez zwyczajnego peceta, wykorzystując do tego celu standardowe złącze szeregowe, lub korzystając z Internetu, ściągać je bezpośrednio do pamięci „książki", gdzie zostanie ona zapisana na karcie PCMCIA. Planuje się także uruchomienie wypożyczalni, w których książki otrzymuje się od razu na karcie pracującej w tym standardzie. Po zakończeniu czytania, zwracając kartę, będziesz mógł otrzymać kolejną pozycję, podobnie jak w wypożyczalni kaset wideo.

Elektroniczne książki powoli znajdują swoje miejsce na rynku. Są one nadal bardzo drogie, a z papierowymi wydaniami przegrywają konkurencję w dziedzinie prostoty i łatwości obsługi. Oprócz tego należy także wziąć pod uwagę to, że tekst wyświetlany na ekranie czyta się znacznie wolniej niż jego papierowy odpowiednik (nawet o 25%!).

INFO

Prawa autorskie

Podobnie, jak w przypadku muzyki, prawa autorskie do materiału zawartego w książce dotyczą w takim samym stopniu tradycyjnych wydań papierowych, jak i publikacji poprzez Internet. Zgodnie z polskim prawem dowolna i nieodpłatna publikacja dzieła możliwa jest dopiero po upływie 20 lat od daty jego publikacji. Dlatego nikt nie będzie ścigał cię za samowolne umieszczenie na swojej prywatnej stronie ulubionych wierszy Słowackiego czy ukochanych fragmentów z „Pana Tadeusza", ale nie zdziw się, gdy zostaniesz podany do sądu za zeskanowanie i rozpowszechnianie poprzez Sieć najnowszej książki Whartona czy Sapkowskiego. Także elektroniczne książki sprzedawane poprzez Internet (e–books) objęte są prawami autorskimi, zbliżonymi do obowiązujących w przypadku gier lub programów. Kupując taką książkę, nabywasz prawo do ściągnięcia jej na swój twardy dysk, ale nie wolno ci jej dalej kopiować, czy odsprzedawać (chyba że wcześniej skasujesz własną kopię).



Elektroniczna książka trochę przypomina swój papierowy odpowiednik, model Softbook posiada nawet specjalną, skórzaną okładko–obwolutę

everybook inc
Turning the Pages of the Future
About Everybook | News & Media | Publishers | Investors | Store
Vendors | FAQs | Jobs@EBI | Contact Us | Home

Everybook, Inc. RELOCATES RESTRUCTURES & REFOCUSES on B2B's $35 billion Internal Document Management Market

Na stronie internetowej Everybooka, oprócz opisów produktów, takich jak Dedicated Reader, znajdziesz pokaźny zbiór linków do e–bookowych stron

Tekst: Krzysztof Adamczyk

INTERNET

DODATKI do gier

Życie niektórych gier nie kończy się w momencie, gdy dotrzesz na ostatni poziom i zabijesz finałowego bossa. W Internecie roi się przecież od wszelkiej maści map, modów, konwersji – jednym słowem dodatków, które na nowo przykują cię do monitora

FIFA 2000 www.valhalla.com.pl/fifa2000

Mistrzostwa Europy już się zakończyły, jednak FIFA 2000 wciąż jest popularna. Gdy zacznie ci się nudzić, zajrzyj na stronę Polskiego Centrum Graczy – do działu Download. Największym skarbem jest tu kilka wersji ligi polskiej, umożliwiających rozgrywanie meczy krajowymi drużynami. Nie zabrakło też lig zagranicznych, w tym z tak odległych państw jak Chiny, Egipt czy Brazylia. Na uwagę zasługują również nowe stadiony (w tym boiska Romy, Realu Madryt, Ajaksu Amsterdam), wspaniałe, kolorowe stroje, bandy, a także... piłki! Spotkanie rozegrane futbolówką koloru pomarańczowego jest podwójnie emocjonujące.



CHAMPIONSHIP MANAGER 3 www.cm3.org.pl

Zapowiadany na jesień br. CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 zawierać ma polską ligę, wraz z pełnymi składami i zasadami rozgrywek. Posiadacze starszych wersji programu mogą ściągnąć ją już dziś – wystarczy mieć dostęp do Internetu. Na stronie Ligi Championship Managerów znajdziesz też programy wspomagające wyszukiwanie młodych talentów i przyszłych gwiazd, tła, alternatywne czcionki, polskie komentarze, a nawet narzędzie pozwalające wybrać drużyny, które później zagrają w pucharach!



QUAKE 3 ARENA quake3.valhalla.com.pl

QUAKE 3 ARENA jest dziś niewątpliwym królem multiplayera. Jedną z największych zalet tej gry jest cała rzesza bardziej lub mniej zdolnych ludzi, którzy z mozołem tworzą dodatki do swego ulubionego programu. To właśnie dzięki nim, prócz setek (!) nowych map, w Sieci znajdziesz także masę interesujących modeli. Prym wśród nich wiodą takie postacie jak Joker (rodem z filmowego Batmana), Johnny Bravo, Rogaty Rozpruwacz z DUNGEON KEEPER czy Dżdżownica Jim z gry EARTHWORM JIM. Wyglądają one naprawdę efektownie! Do tego doliczyć trzeba kilkadziesiąt skór (skins), które ubarwią każdy krwawy deathmatch, a także szereg nowych botów przeznaczonych dla tych graczy, którzy o Sieci mogą tylko pomarzyć.





A to co? Dungeon Quake Keeper 3? Niby mała rzecz, a cieszy. Nie tylko miłośników Rogacza



Szał przeróbek wciągnął nawet bohaterów kreskówek. Niewinny Johny Bravo z wielką giwerą? Dobre!!!



SERIA NEED FOR SPEED

www.nd4spd.pl

Niewiele jest wyścigów równie bogatych w dodatki, co seria NEED FOR SPEED. Do trzech ostatnich części cyklu przygotowano bowiem trochę nowych samochodów, które z pewnością zachęcą cię do ponownego przejechania doskonale znanych tras. Są wśród nich bolidy Formuły 1, policyjne wozy, olbrzymie ciężarówki i piękne kabriolety, a nawet RMS Titanic! Ze strony www.nd4spd.pl ściągniesz też najciekawsze replay'e, szereg prostych trainerów, wreszcie programy umożliwiające edycję deski rozdzielczej, malowanie wozów i przenoszenie pojazdów z NFS3 do NFS: ROAD CHALLENGE (w przypadku tej ostatniej zadbano też o dodatkowe trasy).

TZAR

www.tzar.prv.pl

Jeżeli grasz właśnie w TZAR, jedną z lepszych strategii RTS tego roku, to z pewnością ucieszy cię informacja, że w połowie czerwca wystartował pierwszy poważny polski serwis poświęcony tylko i wyłącznie tej grze. Prócz porad i podpowiedzi znajdziesz tam szereg interesujących dodatków. Wśród filmików, patchów i tapet na szczególną uwagę zasługuje niemały zestaw map (podzielonych według liczby graczy, dla których są przeznaczone) oraz StatViewer, program pozwalający analizować pobitewne statystyki. Jest on naprawdę prosty w obsłudze, a każdy poważny strateg będzie zachwycony jego możliwościami.

Kolejna ofiara miłośników QUAKE'a. Do dżdżownicy chyba jeszcze nie strzelałeś...

UNREAL TOURNAMENT

www.ut.org.pl

Dodatków do UNREAL TOURNAMENT jest niemal tak dużo, jak do QUAKE 3 ARENA. Na stronie www.ut.org.pl znajdziesz polskie voice–packi, skóry przypominające piłkarzy Legii Warszawa tudzież Larę Croft. Również model Darth Maula z Gwiezdnych Wojen powinien przypaść ci do gustu. Najlepsza jest jednak znana z Q3A broń, która okazuje się zdawać egzamin także i w świecie UNREAL TOURNAMENT. Jeżeli zaś zechcesz sam stworzyć jakiś interesujący poziom, bądź wspaniały voice–pack, to nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem przydatnych edytorów. A gdy okaże się on naprawdę dobry, autorzy strony z przyjemnością zamieszczą go na swoim serwisie.

Skoro nasi nie potrafią grać, może nadadzą się jako żywy cel?

TiPSY

Co jest co?

Niektóre terminy związane z darmowymi dodatkami do gier mogą wydać ci się niezrozumiałe. Poniżej znajdziesz słowniczek, który wyjaśni ci najważniejsze z nich:

- **Edytor** – program umożliwiający tworzenie nowych map bądź poziomów, a nieraz i całych kampanii. Na ogół dołączany do gry, czasem jednak ukazuje się oddzielnie – wtedy trzeba go ściągnąć z Internetu. Zwykle edytor jest dość skomplikowanym programem, jako że proste edytory nie mają zbyt dużych możliwości i nie znajdują uznania u graczy.
- **Konwersja** – a ściślej totalna konwersja, to program zmieniający niemal całkowicie zasady gry, grafikę lub dźwięk. Zamiast mrocznych klimatów QUAKE na ekranie zobaczysz miasteczko rodem z Dzikiego Zachodu czy Gwiazdę Śmierci bronioną przez imperialnych szturmowców.
- **Mod** – program zmieniający niektóre elementy gry, dodający nowe rodzaje broni; usprawniający ich działanie, tudzież dodający nowe tryby gry (np. Capture The Flag).
- **Model** – trójwymiarowa postać pojawiająca się w grach, zwłaszcza z gatunku FPP.
- **Skin** – graficzna skóra pokrywająca złożone z wieloboków postacie (modele) z gry. Jeżeli chcesz postrzelać do przeciwników noszących np. koszulki zawodników Legii, powinieneś zainteresować się właśnie skinami.
- **Voice pack** – zestaw nowych dźwięków. Jeżeli wolałbyś, by wojownicy krzyczeli do ciebie po polsku, tudzież umierając cytowali Szekspira...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcie: StockByte

Portale – klucz do Sieci

Jeszcze dwa lata temu w branży internetowej panowała opinia, że w polskiej Sieci zmieszczą się zaledwie dwa duże portale. Dziś mamy ich niemalże dziesięć, a drugie tyle jest w przygotowaniu



Portal Internetii (http://www.internetia.pl) zawiera między innymi serwis wiadomości BBC. Ciekawą rzeczą jest Deformator – strona pozwalająca pastwić się nad twarzami znanych ludzi!

PORTALOWY BOOM

Portal jest słowem, które zrobiło w ostatnich latach oszałamiającą karierę. Przyczyniła się do tego olbrzymia hossa na amerykańskiej giełdzie NASDAQ, na której notowane są największe zachodnie firmy internetowe. Zyski, jakie przy stosunkowo niewielkich nakładach osiągnęły przedsiębiorstwa z branży IT, spowodowały, że niemal cały światowy przemysł zwrócił swe oczy na sieci komputerowe. Zaczęto dostrzegać w nich miejsce, gdzie nie tylko można się reklamować (poprzez własną stronę www), ale również zarabiać. Internetowi giganci, tacy jak AOL, Amazon.com czy Yahoo.com, zaczęli trząść amerykańską gospodarką.

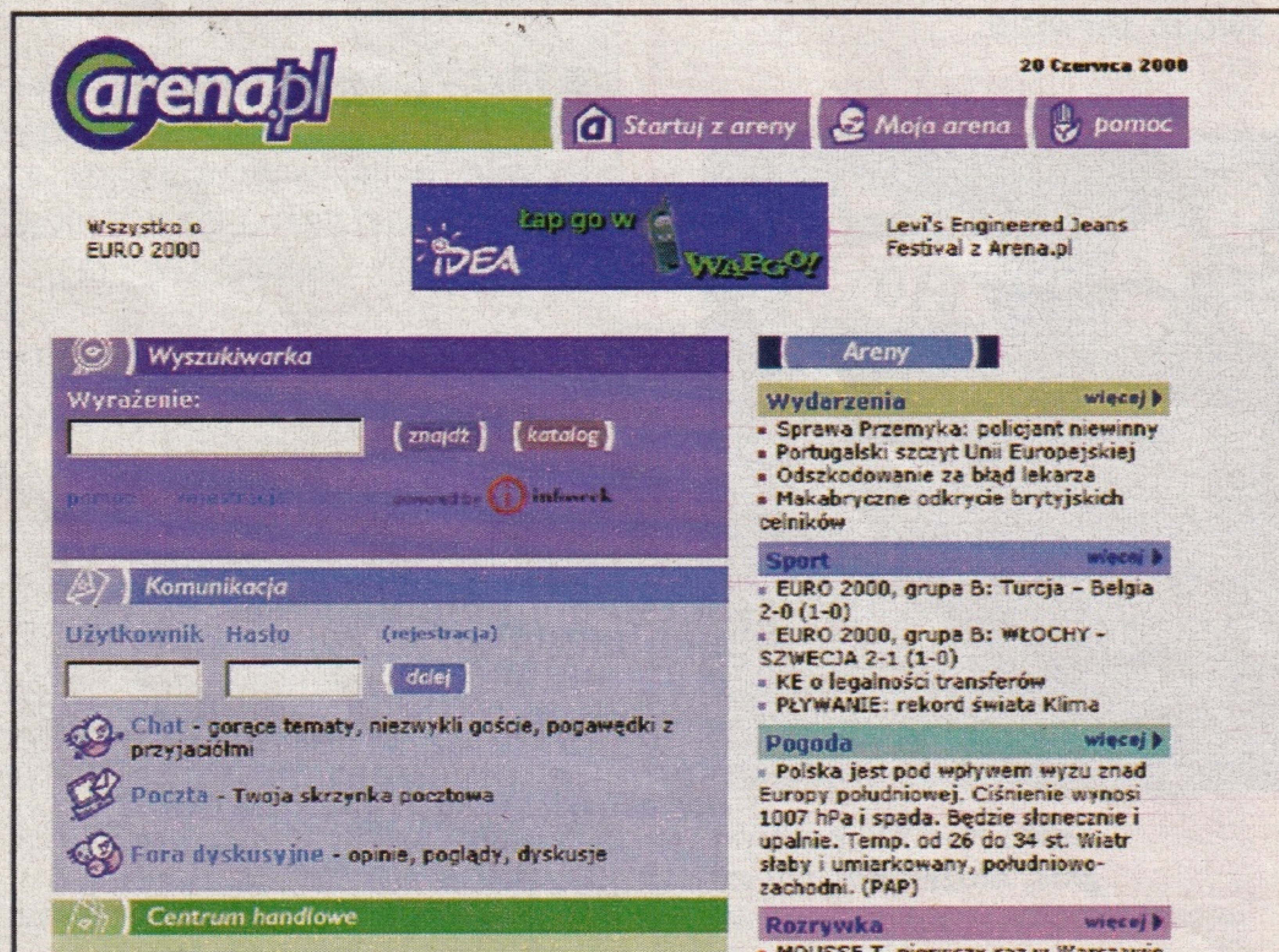
Boom nie ominął też Polski. Dwa pierwsze portale – Onet (**www.onet.pl**) i Wirtualna Polska (**www.wp.pl**) – w ciągu zaledwie roku przemieniły się z niewielkich i umiarkowanie popularnych stron w olbrzymie, wielotematyczne serwisy, których nazwę zna już niemal każde dziecko. Olbrzymie sumy zainwestowane przez duże przedsiębiorstwa, takie jak Optimus (Onet) i Prokom (Wirtualna Polska), pozwoliły im rozwinąć skrzydła. Jednocześnie jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać kolejne portale. W Internet zainwestowało m.in. radio RMF FM, Telekomunikacja Polska S.A., Vogel Publishing czy prywatni operatorzy telefoniczni – Internetia. Dziś konkurencja pomiędzy portalami jest olbrzymia, a do walki o „swój kawałek tortu" szykuje się kilka kolejnych dużych przedsiębiorstw (m.in. właściciel Gazety Wyborczej – firma AGORA, oraz Yahoo).

PORTAL A PIENIĄDZE

Prowadzenie portalu wiąże się z olbrzymimi wydatkami. Kosztowne są nie tylko serwery i oprogramowanie, ale i ludzie, którzy tworzą portal. A jest ich naprawdę wielu – prócz administratorów sieci, grafików i programistów, niezbędni są także specjaliści od marketingu i autorzy licznych serwisów tematycznych.

Na dzień dzisiejszy zyski z prowadzenia portalu są niewielkie. Są to jednak inwestycje „z widokiem na dostatnią przyszłość". Liczba osób surfujących po Sieci systematycznie wzrasta, a to właśnie od nich zależą dochody portali. Zarabiają one przede wszystkim na wyświetlaniu (tzw. odsłonach) bannerów – niewielkich, kolorowych pasków, które pojawiają się u góry większości stron i zawierają treści reklamowe. Koszt wykupienia jednej odsłony bannera wynosi od 1 do 7 groszy, w zależności od jego lokalizacji i renomy serwisu, jednak minimalne zamówienia opiewają zwykle na 10 tys. odsłon. Jeśli dodać do tego fakt, że przeciętny portal odwiedza dziennie ponad 100 tys. internautów, staje się jasnym, że potencjalne zyski jego właścicieli mogą być ogromne. W rzeczywistości jednak liczba reklamodawców jest niewielka – wiele firm wciąż jeszcze nie wierzy w skuteczność reklamy w Internecie i nie chce promować się w ten sposób.

Portale sprzedają też „guziki reklamowe" (niewielkie przyciski przenoszące internautę na odpowiednią stronę), rozsyłają reklamy do użytkowników darmowych kont, a niektóre prowadzą nawet sklepy internetowe. Dwie ostatnie metody zarabiania nie przynoszą jednak większych zysków – Polacy nie nauczyli się jeszcze kupować przez Internet, a rozsyłane do skrzynek



Na stronach Areny (http://www.arena.pl) zagościła wyszukiwarka Infoseek, obecna wcześniej na stronach ICM. Poza tym ten portal jest raczej przeciętny...



Pośród portali znajdziesz także bardzo wyspecjalizowane strony – http://www.meloman.pl

Również Kościół odkrył nowe możliwości, jakie daje Sieć – http://www.Jezus.pl

www.xcom.pl – portal tylko dla młodzieży

pocztowych reklamowe listy powszechnie uważane są za SPAM. Bywa więc, że zabiegi te mają skutek odwrotny do zamierzonego, zamiast zachęcać, zniechęcają.

NAJWIĘKSZE POLSKIE PORTALE

Pomimo, że każdy może w Sieci założyć dowolną stronę, poważnych polskich portali z prawdziwego zdarzenia jest niewiele:

■ **http://www.ahoj.pl**
Sympatyczny portal z wyszukiwarką (to już standard), kilkoma działami tematycznymi (wiadomości, komputery, sport) i możliwością zakładania kont pocztowych. Przeznaczony raczej dla młodych ludzi.

■ **http://www.arena.pl**
Mocno reklamowany (w jego promocji brała udział sama Kayah) portal. Nie oferuje praktycznie nic, czego by nie miała konkurencja... poza oficjalną stroną pewnej popularnej piosenkarki (czy wiecie jakiej?).

■ **http://www.inetia.pl**
Najmłodszy w rodzinie portal, ciągle wzbogacany o nowe możliwości. Szykuje się poważny przeciwnik dla dotychczasowych liderów.

■ **http://www.interia.pl**
Portal współtworzony przez radio RMF FM, posiada rozbudowany dział wiadomości, wyszukiwarkę, chat oraz przydatną zwłaszcza w wakacje – bazę danych o miejscach noclegowych.

■ **http://www.o2.pl**
W porównaniu do poprzedników te strony wyglądają wyjątkowo skromnie. Jednak znajdziesz tutaj wiele ciekawych rzeczy – np. dział poświęcony fantastyce.

■ **http://www.onet.pl**
Jest tu chyba wszystko, czego może potrzebować internauta, łącznie ze sklepami, pocztą i całym cyber światem...

■ **http://www.poland.com**
Kolejny portal z grupy „przeciętnych". Standardowa oferta, standardowy wygląd (Czy to źle? Oceńcie sami).

■ **http://www.portal.pl**
Najmłodsze dziecko Telekomunikacji Polskiej. Nie wyróżnia się niczym z tłumu konkurentów.

■ **http://www.wp.pl**
Kolejny portalowy weteran. Dużo informacji, sklepy... Raj dla podróżników!

I CI MNIEJSI...

Duże polskie portale można policzyć na palcach obu rąk. Jednak istnieje co najmniej pięćdziesiąt mniej lub bardziej amatorskich serwisów, które podają się za portale. Sympatycy klasycznej gry FPP DUKE NUKEM 3D mają swój Duke Nukem Portal (**www.duke.org.pl**), a szachiści – Internetowy Portal Szachowy **www.szach.pl** Z kolei chrześcijanie powinni udać się pod adres **www.jezus.pl** (Chrześcijański Portal Internetowy). Miłośników muzyki ucieszy Meloman (**www.meloman.pl**), a filmu – Infofilm (**www.infofilm.pl**). Istnieje nawet profesjonalny portal dla młodzieży – **www.xcom.pl**.

TiPSY

Nie mylić

Jeżeli przyjrzysz się stronom, które mają słowo PORTAL w nazwie, przekonasz się, że ich twórcy z reguły nie stosują właściwej terminologii.

PORTAL – drzwi na internetowy świat. Miejsce, w którym znajdziesz katalog z dziesiątkami pożytecznych adresów, pogrupowanych w sposób jasny i przystępny.

WORTAL – portal wertykalny. Duża strona internetowa wyspecjalizowana w jednej i tylko jednej tematyce, np. finansach czy medycynie.

HUB INTERNETOWY – połączenie tradycyjnego portalu z kilkoma wortalami. W Polsce hubami internetowymi nazywają się Poland.com i Interia.pl.

Coś specjalnie dla szachistów – www.szach.pl

www.duke.org.pl – portal miłośników znanego i lubianego przeboju FPP

Portal Onet'u należy do najstarszych w polskim Internecie. Jak na weterana przystało, reprezentuje także wysoką jakość usług http://www.onet.pl

Również Wirtualna Polska towarzyszy w podróżach po Internecie od dłuższego czasu! Można śmiało powiedzieć, że jakością nie odbiega od swoich zagranicznych wzorców! http://www.wp.pl

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

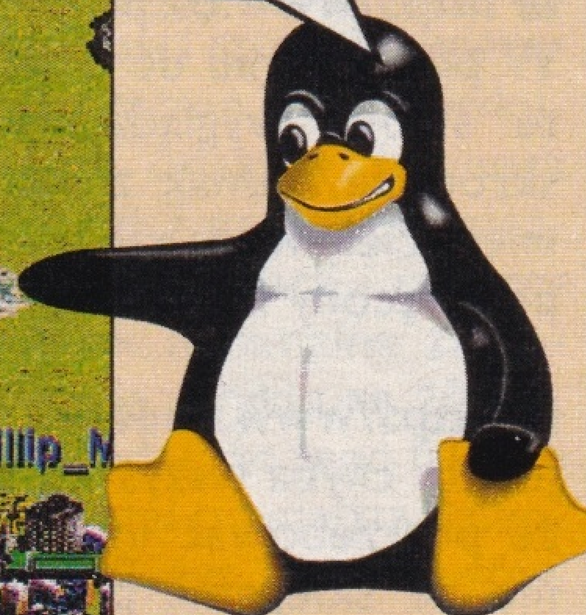
Linux



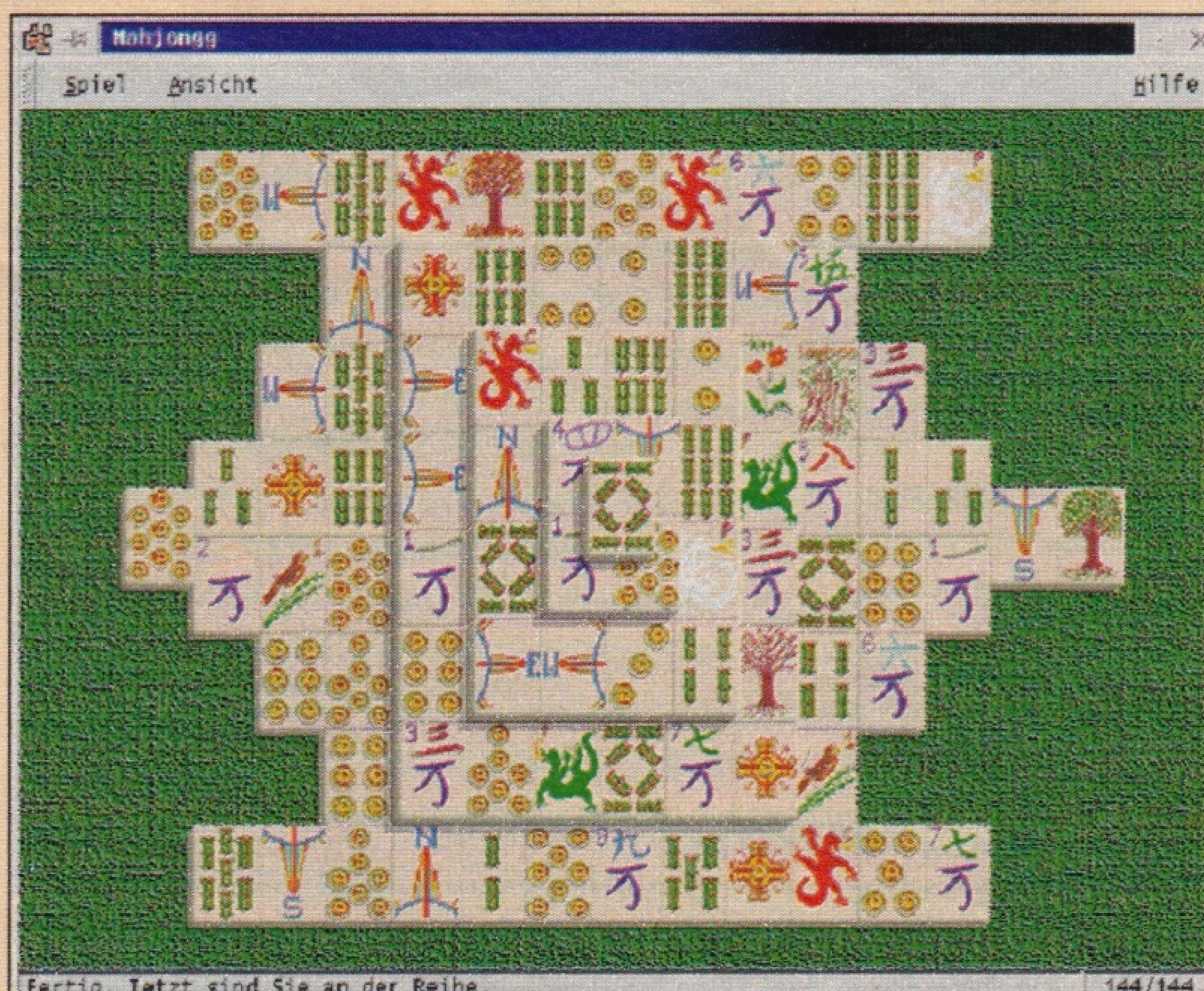


Miłościwie panujące Windows doczekały się groźnego konkurenta do tronu. System LINUX nie tylko świetnie radzi sobie z pracą w Sieci i jest stabilniejszy, ale do tego możesz go mieć całkiem za darmo!

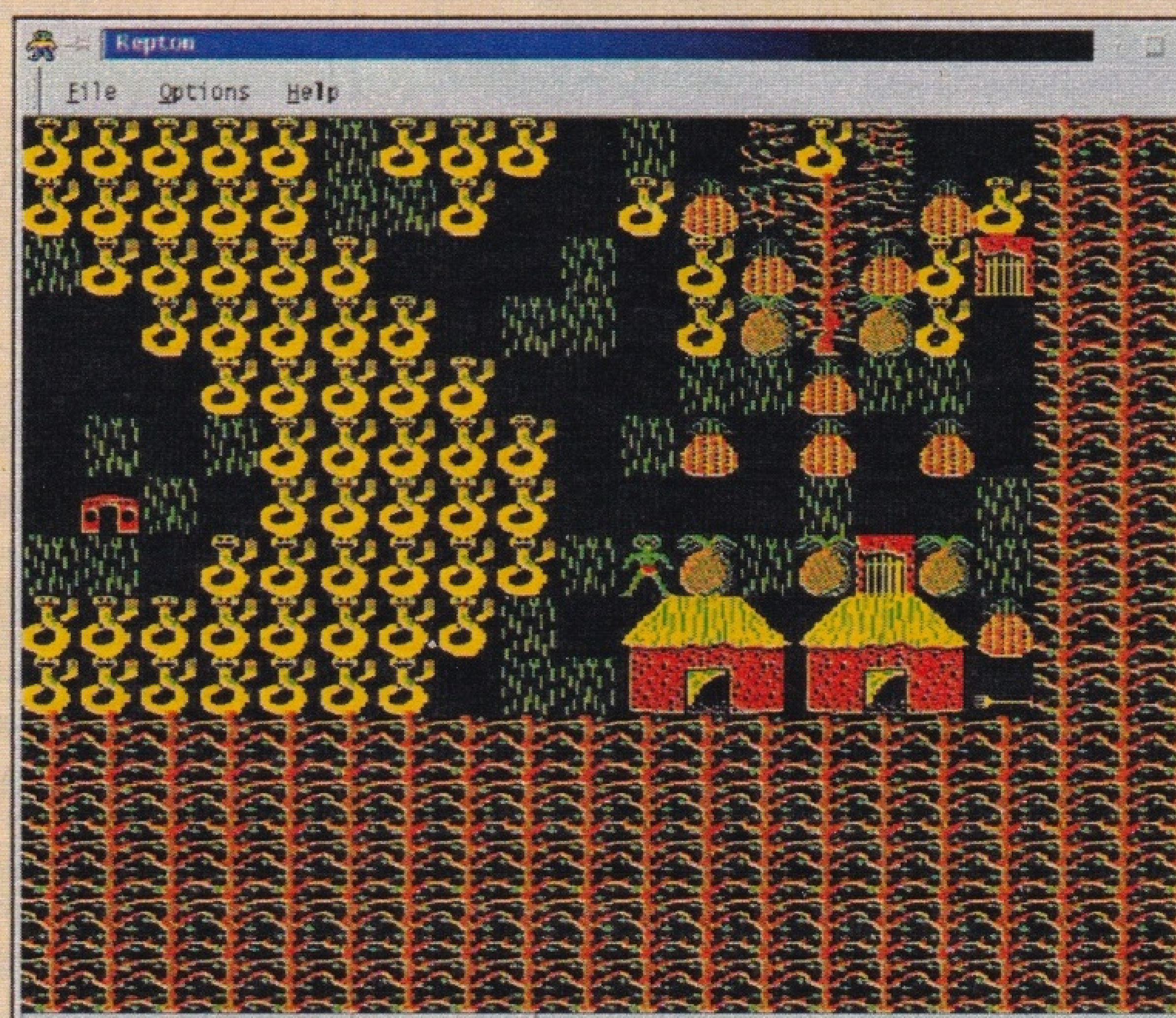




Jednym z przebojów znanych z PC i dostępnych dla Linuxa jest „CIVILIZATION – CALL TO POWER"



„MAHJONGG" to już klasyka komputerowej rozrywki. Oczywiście nie mogło go zabraknąć w wersji dla Linuxa



Mały ludzik zbierający diamenty. Chyba już gdzieś to widziałeś? Na pewno, tylko wyglądało trochę lepiej...

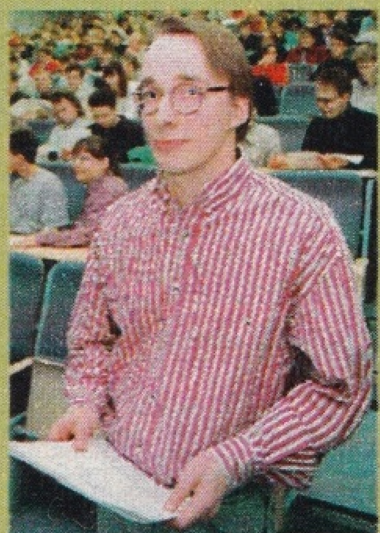
Linux to system operacyjny, napisany na podstawie starego systemu Unix przez Linusa Torvaldsa i kilka tysięcy jego przyjaciół. W związku z jego ogromną popularnością na wyższych uczelniach powstało wiele różnych odmian Linuxa – zwanych dystrybucjami. Różnice między nimi nie są zbyt duże – przynajmniej z punktu widzenia zwykłego użytkownika, ale znaczące dla tysięcy twórców Linuxa. Jest on bowiem pisany przez użytkowników i udostępniany wraz z kodem źródłowym, który każdy może modyfikować na swój sposób, byle tylko nie w celu komercyjnym.

Znane dystrybucje Linuxa (bo z pewnością nie jest to pełna lista) to Red Hat – bardzo łatwy w instalacji, trudniejszy w konfiguracji i pielęgnacji; Mandrake, Slackware, Caldera Open Linux, gdzie podczas instalacji systemu można pograć sobie w Tetrisa; Suse – wyjątkowo przyjazne użytkownikowi i Debian – chyba największy system operacyjny, jaki kiedykolwiek powstał.

Linux jest tani, jeśli nie powiedzieć darmowy. Dowolną dystrybucję można kupić po cenie nośnika, albo ściągnąć z Sieci. Największą skarbnicą wiedzy na temat dystrybucji i miejsc, z których można je ściągnąć, jest internetowa strona Linuxa: **www.linux.org**

Powrót do korzeni

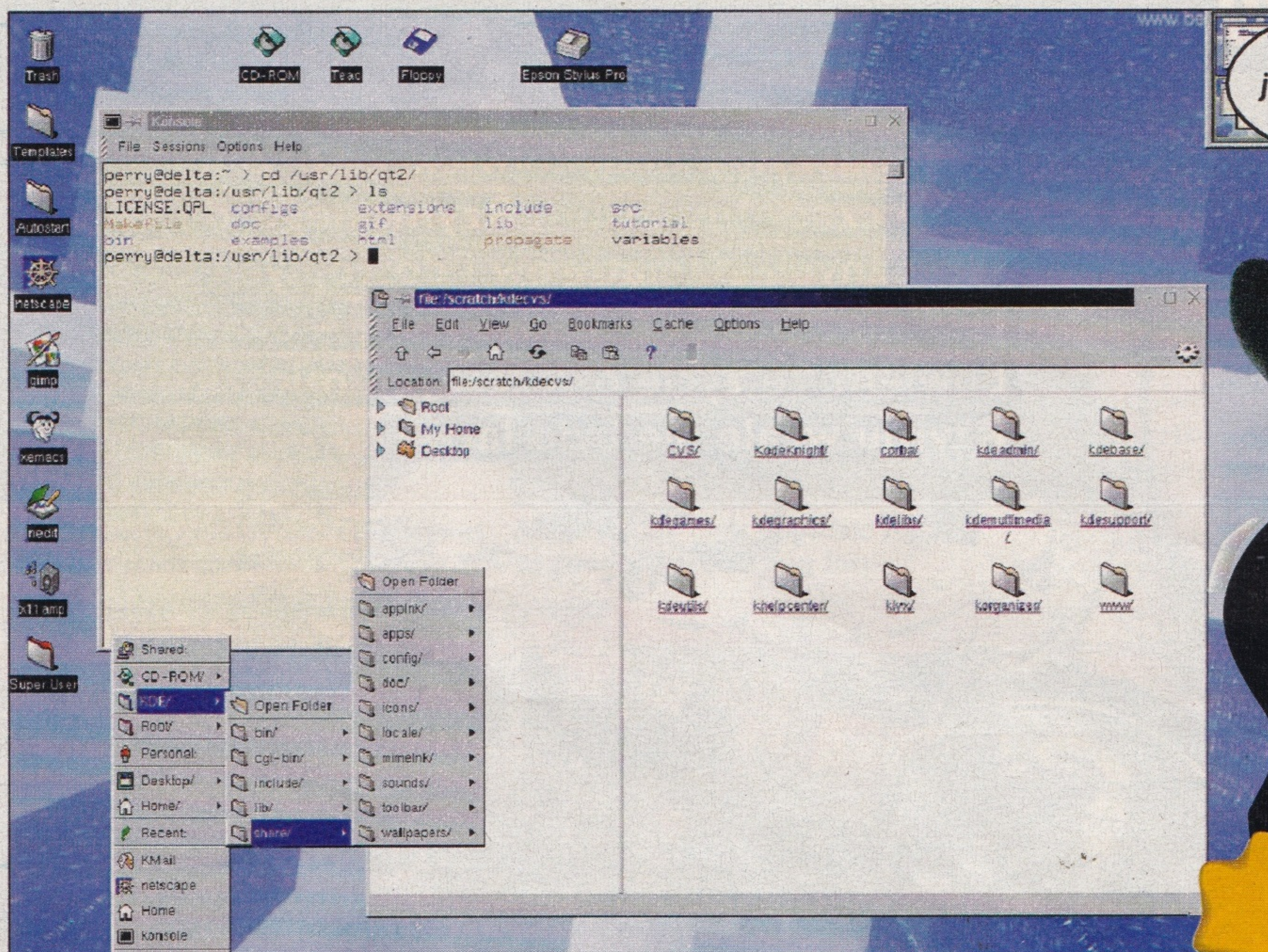
Początkowo Linux, tak jak Unix i DOS (kto go jeszcze pamięta?), był pozbawiony okienek i ikon, jednak wraz z pojawieniem się idei GUI (Graphic User Interface – Graficzny Interfejs Użytkownika) powstał XWindow, z wyglądu nieco podob-



Linus Torvalds – od studenta do autora supersystemu

KRÓTKA HISTORIA

Kwiecień 1991 roku: na wydziale informatycznym Uniwersytetu Helsinskiego studiuje Linus Torvalds. Na swoim komputerze (stare 386) ma zainstalowany system UNIX. W wrześniu tego samego roku powstaje LINUX – pecetowa wersja UNIX'a. Jej autor, właśnie Linus, udostępnia kod źródłowy na liście dyskusyjnej – całkiem za darmo! W krótkim czasie powstaje cała masa oprogramowania oraz kolejne, poprawione wersje systemu. W chwili obecnej LINUX stał się pełnowartościowym systemem operacyjnym, docenianym tak przez amatorów, jak i fachowców.





Graficzny interfejs użytkownika przypomina znane wszystkim Windows: skalowalne okienka, ikonki, obsługa myszą. Chyba nie da się już wymyślić nic lepszego

ny do Microsoft Windows, ale zachowujący wszystkie cechy Linuxa i – co ważne – tak jak pierwsze wersje Windows stanowiący jedynie graficzną (bardzo sympatyczną) nakładkę na właściwy system. Jeżeli ktoś nie lubi okienek, a wizja obsługiwania komputera z linii komend go mierzi, to też nie ma problemu. Istnieje nakładka na Linuxa – analogiczna do Norton Commandera – Midnight Commander, który ma bardziej rozbudowane funkcje od swego pierwowzoru.

Plusy i minusy

Jakiś czas temu pewnym problemem w wykorzystaniu Linuxa był fakt, że producenci sprzętu nie doceniali tego systemu i nie tworzyli do niego odpowiednich sterowników. Trzeba było więc czekać, aż ktoś z użytkowników napisze takowe. Takie właśnie kłopoty w swoim czasie spotykały posiadaczy akceleratorów grafiki. W tej chwili firmy same tworzą odpowiednie oprogramowanie i udostępniają je na tym samym CD–romie co sterowniki pod Windows. Mowa tu oczywiście o takich potentatach jak Cannon czy 3Com. Szczęśliwie Linux większość sterowników ma zawartych w dystrybucji. Warto jednak zaglądać na stronę **www.freshmeat.com**, gdzie zebrane są wszelkiego rodzaju nowinki dotyczące Linuxa i różnego rodzaju oprogramowanie freeware.

Oczywiście jeżeli myślisz, że Linux – w przeciwieństwie do Windows – nie zawiesi ci się, to jesteś w błędzie. Po prostu zrobi to pół roku później niż Windows i po zrestartowaniu systemu będzie pracował bezawaryjnie przez kolejny rok. W dodatku Windows jest reklamowany jako system wielozadaniowy. Nie otworzysz pod nim jednak pięciu działających jednocześnie okienek QUAKE 3, a pod Linuxem zrobisz to bez problemu i do tego spowolnienie systemu nie będzie na tyle znaczące, aby uniemożliwić płynną grę. Zresztą najbardziej wydajne serwery QUAKE są stawiane właśnie pod kontrolą Linuxa.

Jaki miły system...

Jedyną cechą, która może stanowić o wyższości Windows jest „idiotoodporność" – Linux pozwala na wszystko – możesz dowolnie namieszać w pamięci, sterownikach i czym tam jeszcze chcesz i będziesz musiał ponieść tego konsekwencje. Windows natomiast dziesięć razy zapyta cię czy napewno jesteś pewien, że chcesz przenieść dokument do kosza. W dodatku, jeżeli uzna na podstawie sobie tylko znanych reguł, że dokument ten jest ci konieczny do egzystencji, to w kulturalny sposób, przy dźwiękach muzyki, odmówi wykonania zadania.

Bardzo często stawia się Linuxowi zarzut, że „pod nim nic nie chodzi". To „nic" znaczy zwykle nic z gier. Nieprawda. Chodzi i to bardzo dobrze. W dodatku większość liczących się wydawców gier wypuszcza na rynek wersje Linuxowe równolegle z Windowsowymi.

Nie ma także żadnego problemu z programami użytkowymi. Ostatnio wyszła polska wersja StarOffice (dostępna także w wersji pod Windows) w pełni kompatybilna z pakietem Microsoft Office. Niestety, podczas konwersji powstają pewne problemy z polskimi znakami związane z nietypowym (niezgodnym z ISO) sposobem kodowania przyjętym przez Microsoft.

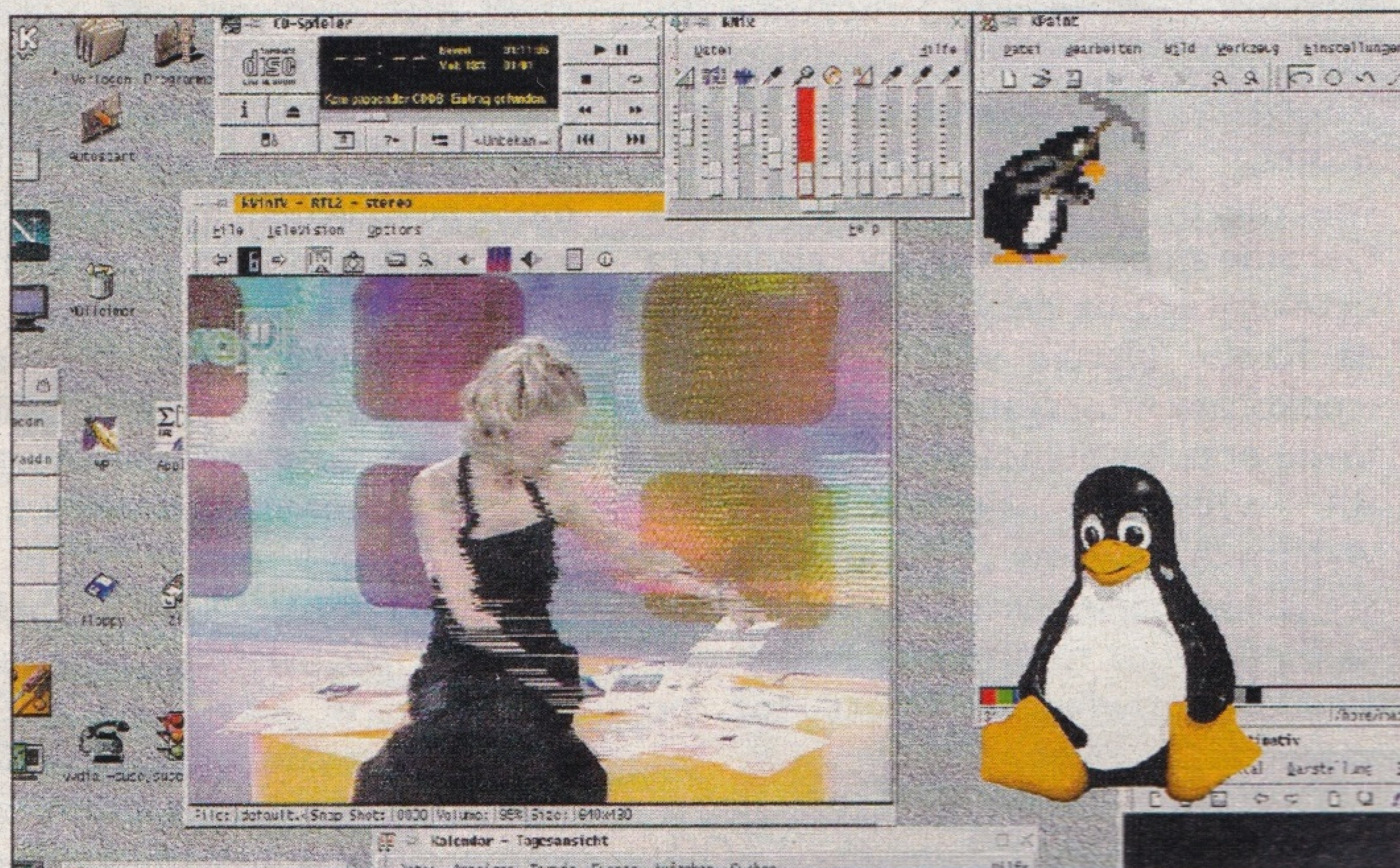
Zasadniczą zaletą Linuxa jest także to, że nie jest on dystrybuowany jako czysty system, ale włącznie z całymi pakietami oprogramowania. Doskonałym narzędziem graficznym udostępnianym wraz z Linuxem jest GIMP. Ma on jednak jedną wadę: nie obsługuje palety kolorów CMYK (czyli nie nadaje się do zastosowań profesjonalnych), za to jest doskonałym narzędziem do tworzenia grafiki stron internetowych (w tym animowanych gifów). A jeżeli ktoś ma dosyć grania w windowsowego Sapera, to powinien zacząć bawić się dołączonym do XWindow XBillem (którego niezbyt skomplikowanej, ale miodnej fabuły nie zdradzę).

Jeżeli używasz swojego komputera także jako wieży hi-fi, to specjalnie dla Linuxa został napisany darmowy FreeAmp (kompatybilny z WinAmpem – twoja kolekcja skinów i plug–inów nie zmarnuje się), za pomocą którego możesz słuchać sobie swoich ulubionych (i oczywiście legalnych) MP3.

Niedawno powstało także i zostało umieszczone w Internecie oprogramowanie pod Linuxa do odtwarzania płyt DVD bez względu na region. Oczywiście niezbyt zadowoleni z sytuacji producenci DVD pozwali autora do sądu, z Sieci zniknęła część kopii programu, ale ponoć można go jeszcze gdzieniegdzie znaleźć. Nie wiadomo, jak ten program się nazywa, ani skąd go można ściągnąć – wspominamy o tym jedynie po to, aby zaakcentować różnorodność oprogramowania, jakie istnieje pod systemem operacyjnym Linux.

Jaki miły system...

Tak naprawdę nie ma żadnego powodu, dla którego nie miałbyś oglądać sobie filmów AVI oraz MPEG pod Linuxem – odpowiednie oprogramowanie istnieje i jest dostępne razem z systemem. Zasadniczą cechą Linuxa jest bowiem pokojowe współistnienie z wyrobami Microsoftu (niestety, vice–versa ta zasada nie działa). A oto przykład: na jednym dysku zaistalowane są Windows i Red Hat – możesz korzystać z nich zależnie od fantazji i celu, do jakiego mają służyć. Trzeba cię jednak ostrzec, że oba systemy współistnieją pokojowo tylko wtedy, jeżeli Linux jest zainstalowany jako drugi. Windows, zgodnie z agresywną strategią Microsoftu, podczas instalacji skutecznie zamazuje dane konieczne Linuxowi do startu systemu.



Mocna strona LINUXa – wielozadaniowość. W tym samym czasie możesz słuchać muzyki, przechwytywać obraz wideo i zajmować się innymi rzeczami

Tekst: Aleksandra „Vasquez" Michalska

Czy marzyłeś kiedykolwiek, by przenieść się w czasy Imperium Rzymskiego, do świata odważnych gladiatorów i dostojnych Cesarzy? Jeśli nie, to chyba miałeś rację – okazuje się bowiem, że życie ówczesnych mieszkańców Rzymu wcale nie było łatwe

GLADIAT


Germania leżąca przy granicy Cesarstwa Rzymskiego była terenem nieustannych walk i potyczek


Cesarz Marek Aureliusz (Richard Harris, z prawej) ze swoim ulubieńcem Maximusem (Russel Crowe)

W starciu z plemionami germańskimi generał Maximus (Russell Crowe) po raz kolejny udowodnił, że jest dowódcą genialnym. Na wieść o zwycięstwie i kończący się wojnie umierający cesarz Marek Aureliusz (Richard Harris) decyduje się powierzyć mu władzę nad Imperium. Pomysł ten nie przypada do gustu Commodusowi (Joaquin Phoenix), synowi rządzącego władcy. Nie może on przeboleć, że ojciec zdradził go i nie uczynił swym dziedzicem. Zleca więc egzekucję generała i jego rodziny.

Maximusowi udaje się przeżyć. Dostaje się do niewoli i dołącza do gladiatorów. Wkrótce trafia do Rzymu, by walczyć ku czci nowego cesarza, Commodusa. Były generał liczy na to, że zdoła się zemścić. Chce porwać za sobą tłum i za jego pomocą zdetronizować młodego władcę. Tymczasem zostaje wciągnięty w intrygę polityczną.

Inspiracją dla reżysera filmu, Ridleya Scotta, był obraz dziewiętnastowiecznego malarza, Jeana Leona Gerome'a, przedstawiający gladiatora oczekującego na decyzję cesarza. Władca Rzymu kieruje swój kciuk w dół – pokonany musi zginąć. Także scenografowie oraz kostiumolodzy GLADIATORA wzorowali się na obrazach wybitnych artystów. „Malarze to najlepszy punkt odniesienia w pracy filmowca. Są przecież fotografami swoich czasów" – powiedział Scott tuż po zakończeniu zdjęć.

Dla Russela Crowe, grającego pierwszoplanową postać Maximusa, GLADIATOR był olbrzymim wyzwaniem. Aktor nie był przygotowany do tej roli fizycznie. Przed rozpoczęciem zdjęć przeszedł więc szkolenie pod okiem byłego mistrza kulturystyki, Ralfa Moellera. Mimo to stwierdził: „Mniej więcej w środku zdjęć zacząłem myśleć, że może powinienem był przyjąć proponowaną mi w tym samym czasie rolę konduktora autobusu...". Crowe narzekał też, że w trosce o jego zdrowie realizatorzy zabronili mu grać w piłkę nożną. Napisał do nich nawet list: „Mogę mocować się z czterema tygrysami, a nie wolno mi kopać piłki? Dajcie spokój. Serdeczne pozdrowienia, Russell".

Godne pochwały są również efekty specjalne w GLADIATORZE. Przy filmie pracowało zaledwie 2000 statystów. Olbrzymie masy ludzi pojawiające się na ekranie zostały wygenerowane komputerowo. O tym, czy takie efekty zapewnią Neilowi Corbouldowi Oskara, dowiemy się dopiero za rok.






W filmie precyzyjnie odtworzono nawet detale rzymskich zbroi


Maximus nie chce pogodzić się ze swoim niewolniczym losem


Igrzyska w starożytnym Rzymie, a zwłaszcza walki gladiatorów, wyglądały z pewnością dużo ciekawiej, niż piłkarskie mistrzostwa EURO 2000


Lucilla – siostra Commodusa jest niezdecydowana. Nie wie, komu sprzyjać bardziej – Commodusowi, czy też Maximusowi

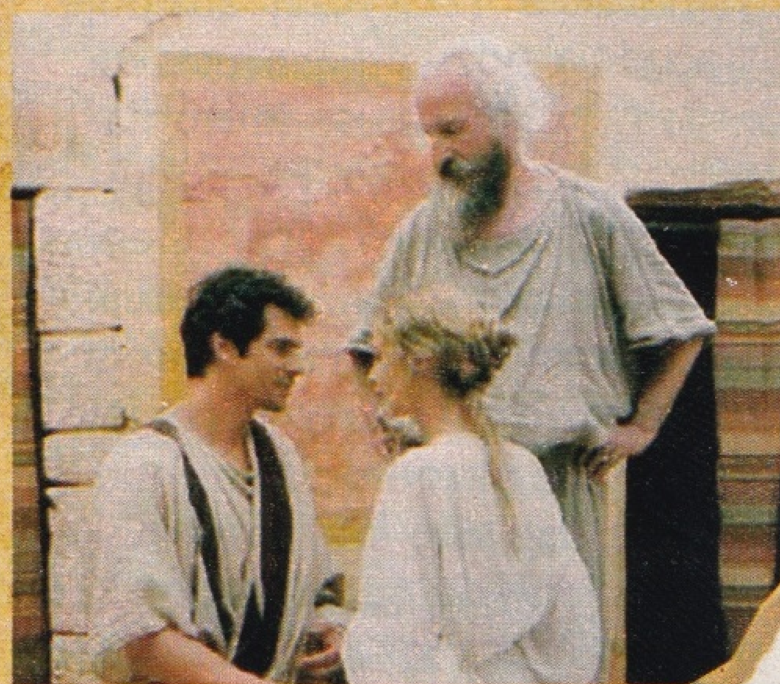

Commodus nienawidzi Maximusa i rozkazuje zgładzić całą jego rodzinę


Spotkanie twarzą w twarz. Maximus, dawny rzymski generał, a obecnie gladiator (z prawej) oraz znany ze swoich ekscesów Commodus (z lewej)

Lucilla (Connie Nielsen) i następca na cesarskim tronie

RZYM PO POLSKU

Jerzy Kawalerowicz pracuje nad nową filmową wersją powieści Henryka Sienkiewicza QUO VADIS. Jest to historia miłości młodego patrycjusza, Marka Winicjusza i pięknej chrześcijanki, Ligii. Na ekranie zobaczymy m.in. Bogusława Lindę, Franciszka Pieczkę i Rafała Kubackiego, najlepszego polskiego dżudokę. Ten film, którego produkcja kosztuje rekordowe 12 milionów dolarów, pojawi się w kinach jesienią 2001 roku



RIDLEY SCOTT: CZŁOWIEK LEGENDA

Na sukces GLADIATORA niewątpliwy wpływ miał reżyser filmu, Ridley Scott, „jeden z wielkich wizjonerów sztuki filmowej", jak nazwał go Russel Crowe, aktor grający w tym filmie Maximusa.

Rzeczywiście, we wszystkich dotychczasowych dziełach Scotta widać jego niezwykłą umiejętność tworzenia filmowej rzeczywistości. Już w swym debiutanckim POJEDYNKU reżyser bardzo wiernie odtworzył realia epoki napoleońskiej, przedstawiając tragiczne losy dwóch żołnierzy toczących ze sobą bezsensowną wojnę. Kiedy film ten otrzymywał nagrodę na festiwalu w Cannes, Scott pracował już nad kolejnym obrazem. OBCY – ÓSMY PASAŻER NOSTROMO stał się gigantycznym sukcesem komercyjnym i inspiracją dla setek tandetnych horrorów, których akcja toczyła się na zamieszkałych przez potwory planetach. Spod ręki Scotta wyszedł również kultowy BLADE RUNNER z Harrisonem Fordem w roli głównej, CZARNY DESZCZ z Michaelem Douglasem, LEGENDA z Tomem Cruise oraz THELMA I LOUISE, za który reżyser otrzymał Oskara. Teraz Ridley Scott pracuje nad kontynuacją MILCZENIA OWIEC, zatytułowaną HANNIBAL. Anthony Hopkins po raz kolejny wcieli się w postać genialnego mordercy, Hannibala Lectera.

RZYM W KINIE

GLADIATOR nie jest pierwszym filmem o czasach Imperium Rzymskiego. W latach 50–60tych powstało kilkanaście obrazów, których akcja toczyła się w starożytności.

BEN–HUR (1959) – Nagrodzona 11 Oskarami opowieść o żydowskim księciu Ben Hurze, którego spór z rzymskim trybunem Messalą zmusił do dramatycznej walki o przetrwanie.

JULIUSZ CEZAR (1953) – Ekranizacja sztuki Szekspira „Ostatnie dni życia Juliusza Cezara". Na ekranie ukazano słynny, krwawy zamach na władcę wielkiego Rzymskiego Imperium.

KLEOPATRA (1963) – Największy romans starożytności. Piękna królowa Egiptu, Kleopatra, rozkochuje w sobie Juliusza Cezara. Tymczasem do walki o jej serce staje również Marek Antoniusz.

QUO VADIS (1951) – Adaptacja uhonorowanej nagrodą Nobla powieści Henryka Sienkiewicza przedstawia pierwsze lata chrześcijaństwa w Rzymie rządzonym przez okrutnego Nerona.

SPARTAKUS (1960) – Gladiatorem był także Spartakus, rzymski wojownik, który wzniecił powstanie niewolników. Jego rolę znakomicie zagrał Kirk Douglas, ojciec Michaela Douglasa.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutora filmu, archiwum wyd. Bauer

ROAMING

PRAWDZIWY ŚWIATOWY ZASIĘG?

Wakacje to czas wyjazdów, coraz częściej także za granicę. Dzięki umowom roamingowym twój telefon będzie ci służył zarówno w Polsce, jak i po opuszczeniu jej granic!

Roaming („wędrówka") to usługa umożliwiająca korzystanie z telefonu komórkowego poza granicami kraju, w jakim działa operator sieci komórkowej u którego kupiłeś telefon. Sieci systemu GSM (Global System for Mobile Communication – światowy system komunikacji przenośnej) w określonych częściach świata występują w różnych odmianach. **W Polsce są to GSM 900 i 1800, a np. w Ameryce Północnej PCS 1900.** Sieci te, mimo korzystania z różnych częstotliwości, mogą ze sobą współpracować i są w stanie obsłużyć dowolny telefon GSM działający w jej standardzie, niezależnie od operatora wystawiającego kartę SIM. Jeśli więc znajdziesz się w kraju, gdzie działa sieć GSM, której operator podpisał umowę roamingową z twoim operatorem, możesz korzystać ze swojego telefonu praktycznie tak samo jak w Polsce. Krajowi operatorzy starają się o podpisanie jak największej liczby umów, aby można było korzystanie ze wszystkich istniejących na świecie sieci telefonii cyfrowej. Jeśli zdarzy się, że w danym kraju twój operator podpisał umowę z kilkoma różnymi sieciami, twój telefon automatycznie wybierze tę, której sygnał jest w danym rejonie najsilniejszy. Jeśli chcesz skorzystać z usług innej firmy, np. takiej, która oferuje korzystniejsze stawki, możesz ręcznie zmienić sieć wykorzystywaną przez twoją komórkę. Z dobrodziejstw roamingu, niestety, nie mogą skorzystać posiadacze telefonów pracujących w bardzo popularnych systemach prepaid (takich jak: SimPlus, Tak Tak czy Pop). Po przekroczeniu granicy ich aparaty będą milczały jak zaklęte.




TOKIO

Roaming i co dalej

Usługa roamingu dostępna jest nieodpłatnie dla wszystkich abonentów. Abyś mógł korzystać ze swojego telefonu za granicą, należy ją zaktywować, dzwoniąc do biura obsługi klienta. Jeśli spełniasz określone warunki (zazwyczaj podstawowym wymogiem jest regularne opłacanie rachunków) aktywacja roamingu nastąpi natychmiast po twoim zgłoszeniu. Niestety, jeśli niedawno nabyłeś telefon, prawdopodobnie nie będziesz mógł z niego skorzystać podczas zagranicznych wypraw.

Roaming działa w bardzo prosty sposób. Połączenie z zagraniczną siecią można uzyskać na dwa sposoby. Zazwyczaj na karcie SIM zaprogramowana jest pewna liczba sieci. Jeśli aparat znajdzie się w zasięgu jednej z nich, to automatycznie ją wybierze. Jeżeli natomiast będziesz chciał skorzystać z nadajników innego operatora, będziesz musiał wybrać jego nazwę ręcznie. Większość telefonów posiada wbudowaną w menu opcję SIEĆ, umożliwiającą ręczny wybór. Tam także zazwyczaj znajduje się opcja pozwalająca ustawić rodzaj wybierania (automatyczny lub ręczny). Po podjęciu decyzji, z której sieci chcesz korzystać, pozostaje już jedynie wybrać numer i rozmawiać. Należy także pamiętać, że przed polskim numerem dodaje się kierunkowy +48, np. warszawski numer 022 1234567 należy wpisać jako +48221234567.


PARYŻ



Czy mój telefon zadziała?

Najlepiej sprawdzić to przed wyjazdem. Najprostszą metodą są telefoniczne linie obsługi abonenta. Obsługujący je doradca dysponuje najaktualniejszym i danymi na temat krajów, w których twój telefon będzie funkcjonował, oraz kosztów ewentualnych rozmów. Zdecydowanie nie polecamy prób dowiadywania się czegokolwiek od sprzedawców w autoryzowanych serwisach. Na słowo „roaming" zwykle reagują zdziwieniem. Czasami nie są w stanie udostępnić żadnych, nawet ogólnych informacji.

Twój aparat na pewno nie zadziała w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie. Tamtejsze sieci komórkowe pracują w systemie PCS 1900, który nie jest kompatybilny z systemami europejskimi. Nie dotyczy to natomiast samej karty SIM. Wystarczy, że wyjmiesz ją ze swojego aparatu i przełożysz do telefonu PCS. Takie aparaty można wynająć w Polsce lub po przylocie do Ameryki.

Dla osób często podróżujących za ocean idealnym rozwiązaniem są wciąż jeszcze dosyć drogie i nadal rzadko spotykane telefony trójsystemowe, pracujące bez problemów zarówno w USA, jak i w Europie.



Działa, czy nie działa, oto jest pytanie...



UWAGA! Koszty

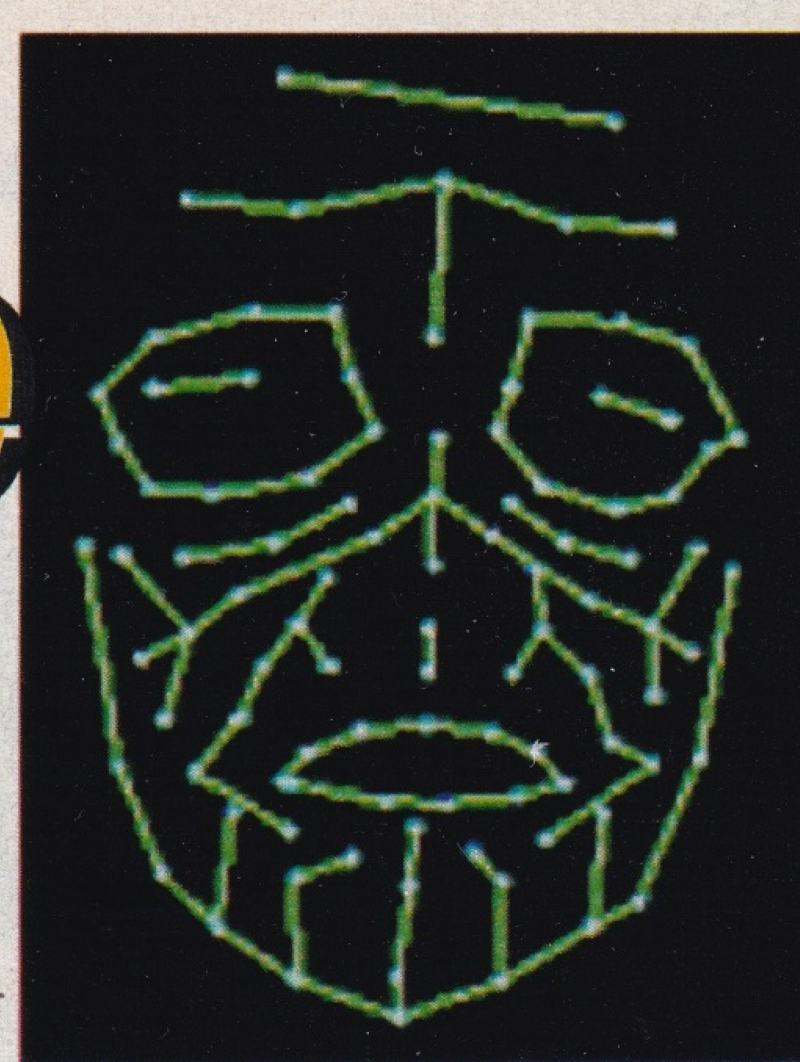
Aby zaoszczędzić sobie szoku związanego z ogromnym rachunkiem, lepiej ostrożnie korzystać z usług zagranicznych operatorów. Dosyć wysoka opłata pobierana przez obcą sieć to nie wszystko – polski operator dolicza sobie kilkanaście procent „opłaty administracyjnej", a do tego jeszcze 22% VAT! Dlatego, nim sięgniesz po komórkę, zastanów się, czy nie lepiej będzie skorzystać z telefonu stacjonarnego. Należy uważać także przy odbieraniu. Kiedy jesteś za granicą, także ty płacisz za to, że ktoś do ciebie dzwoni! Dzwoniący płaci tylko za połączenie z siecią komórkową (tak samo, jakby łączył się z kimś na terenie kraju), pozostałą część kosztów pokrywasz ty! Obejmuje to zarówno opłatę twojego operatora komórkowego za połączenia zagraniczne, dodatkową opłatę dla operatora, w którego zasięgu sieci się znajdujesz, oraz koszty za połączenia międzynarodowe dla Telekomunikacji Polskiej. Do tego tradycyjnie doliczyć należy 22% VAT... Taki rachunek może zniechęcić nawet największego entuzjastę telefonów komórkowych.



Możesz przeliczać sumy na rachunku tysiąc razy – wynik i tak będzie szokujący

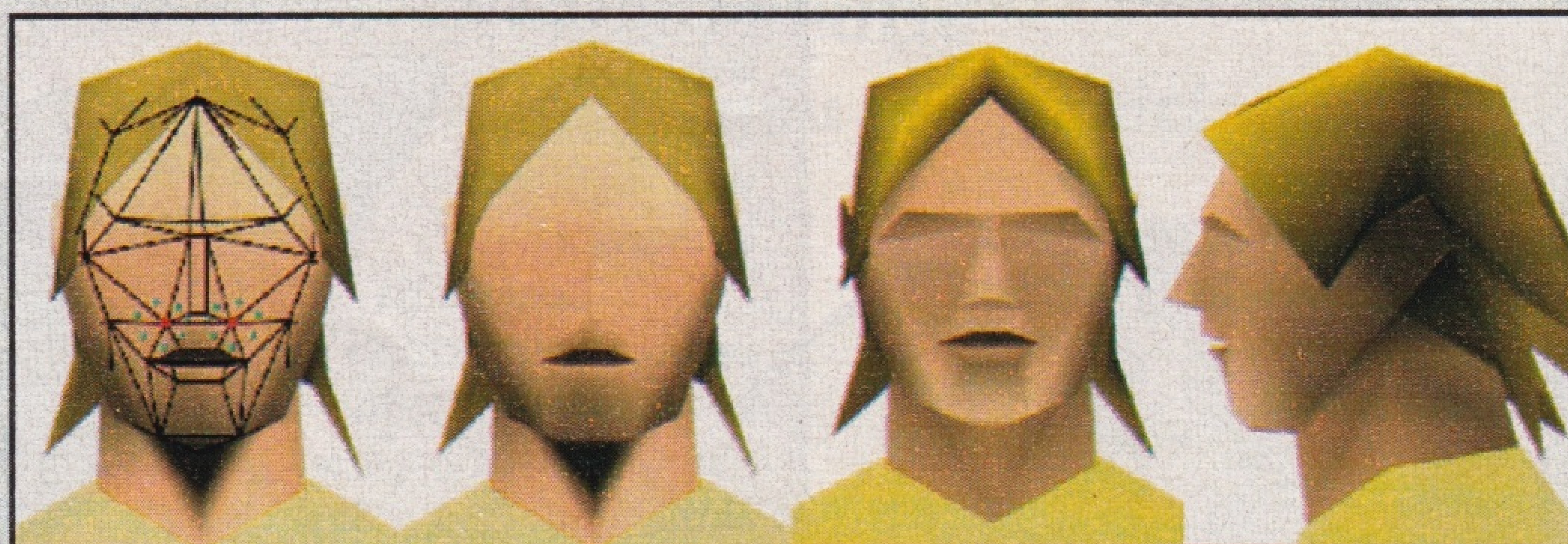
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Materiały prasowe Ericsson

Motion Capture



Do pełnego odwzorowania ludzkiej mimiki potrzeba 30-40 znaczników

Efekty Motion Capture widzisz prawie codziennie w filmach, grach komputerowych, programach telewizyjnych, kreskówkach i reklamach. Zasadniczo zastosowanie „przechwytywania ruchu" jest jasne, a jego działanie można w bardzo prosty sposób wytłumaczyć. Na czym więc polega rewolucyjność tej techniki?



Schemat powstawania twarzy piłkarza w grze FIFA 2000. Na razie wygląda to potwornie, ale na ekranie będzie lepiej

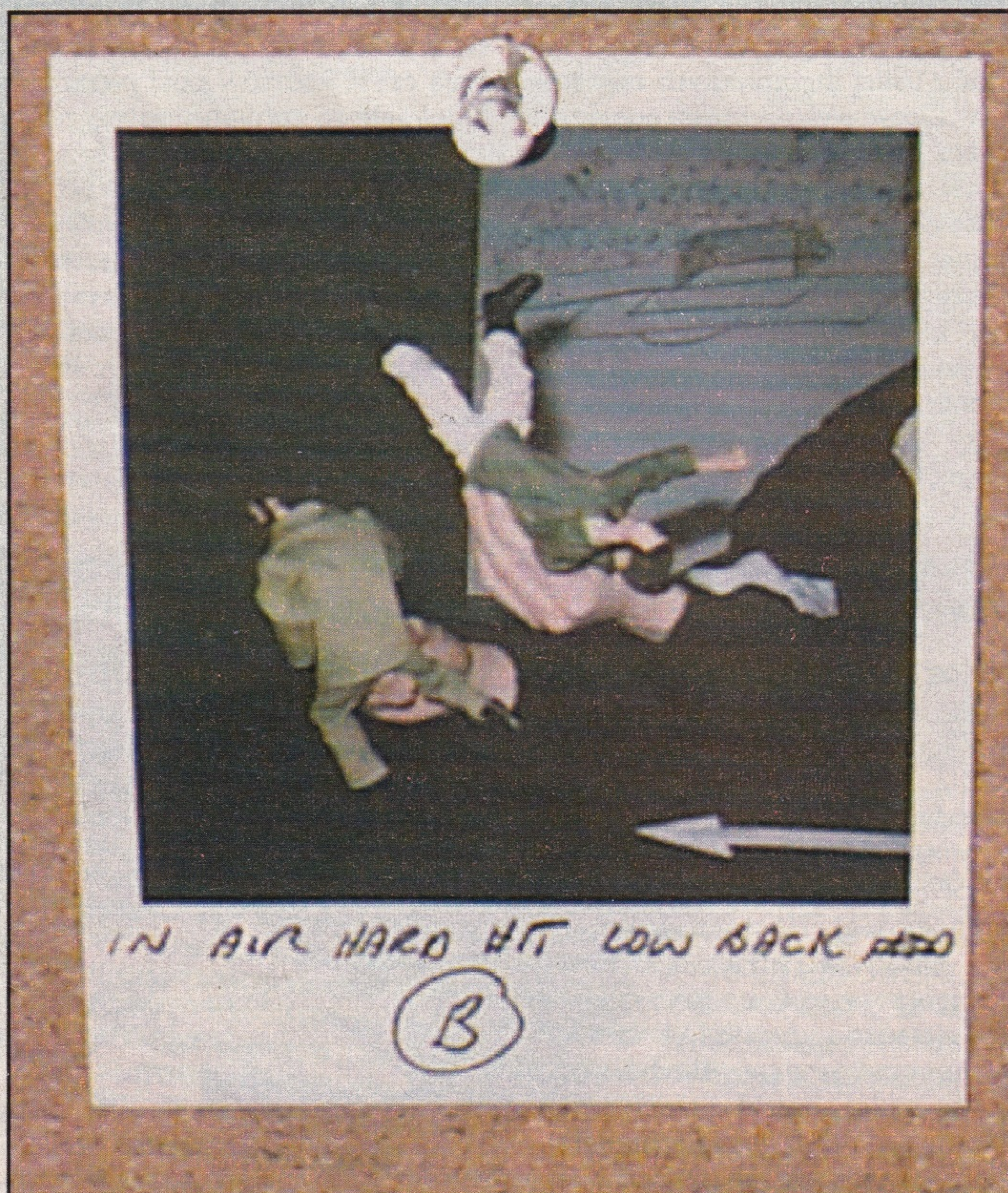
Motion Capture to proces przechwytywania (rejestrowania) ruchu człowieka lub zwierzęcia i przenoszenia go na obiekt generowany przez komputer. Na ogół Motion Capture znajduje zastosowanie w animowaniu sztucznych postaci. W tym wypadku ruchów użyczają im żywi aktorzy, na których zakłada się specjalny kombinezon. Jest to siatka złożona z wielu znaczników umieszczonych na stawach człowieka. Następnie specjalistyczny sprzęt oznacza pozycję i orientację w przestrzeni tych markerów oraz ich przemieszczanie się w czasie. Uzyskuje się dzięki temu dane ruchu, zwane również zagięciami ruchu. Technika ta znajduje zastosowanie przy tworzeniu realistycznych zwierząt, potworów i Obcych. A także piłkarzy w grach sportowych, czy postaci w dawnych strojach w filmach kostiumowych. Prace nad techniką Motion Capture rozpoczęto już w latach 80-tych, ale dopiero teraz uzyskano efekty, które zadowoliły filmowców i producentów gier. Jednym z pierwszych programów wykorzystujących Motion Capture był ANOTHER WORLD II. Jeśli chodzi o filmy, to raczej łatwiej wymieniać te, w których nie zastosowano tego wynalazku. Bowiem efekty „przechwytywania ruchu" możesz oglądać w Terminatorze 2, Pierwszym Epizodzie Gwiezdnych Wojnach, Titanicu, Żołnierzach Kosmosu, filmach studia Walta Disneya, Batmanie, serialach Star Trek 7... można wymieniać prawie bez końca.

Główną zaletą Motion Capture jest to, że znacznie ułatwia pracę animatorom komputerowych postaci. Jeżeli spojrzy się na stare filmy czy gry, od razu rzuca się w oczy nienaturalność poruszania się graficznych bohaterów. Ludzie i zwierzęta chodzą jak maszyny, ich ruchy są zbyt szybkie, zbyt zdecydowane, a twarze nie wyrażają uczuć, nie oddają ludzkiej mimiki. Teraz to przeszłość. Ponadto technika MoCap (tak skrótowo określa się Motion Capture) znacznie przyspiesza proces animacji i produkcji filmów. Producenci sprzętu i oprogramowania do tej techniki przechwalają się że „nie ma innego sposobu na wykonanie takiej ilości pracy w ciągu czterech do pięciu tygodni" oraz dodają, że są w stanie przechwycić ruch 22 ludzi w ciągu jednego tygodnia.

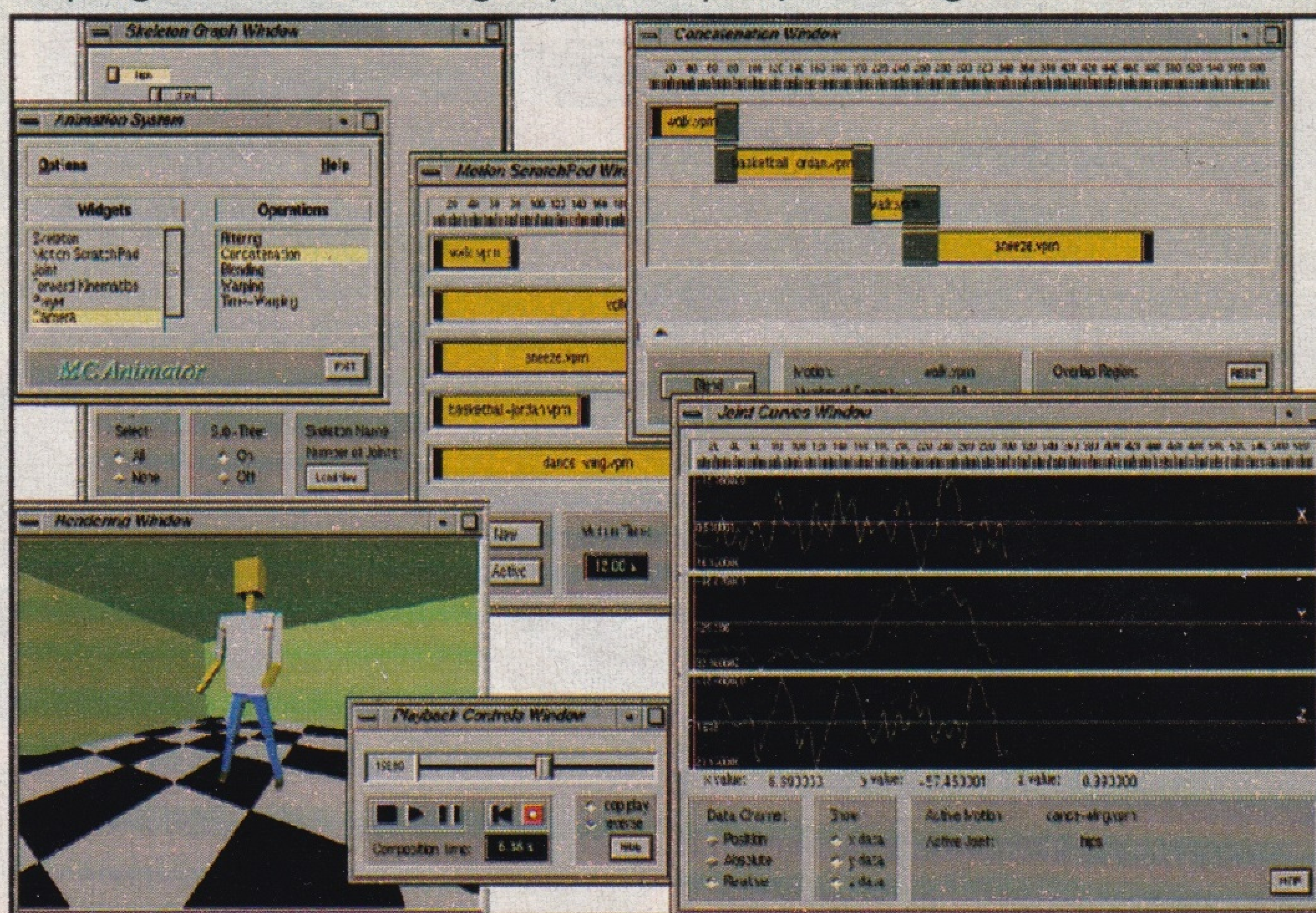
Motion Capture dzisiaj

„Think in the real–time" to slogan innej firmy zajmującej się MoCap. Pierwsze urządzenia i oprogramowanie do tego systemu, mimo że rewolucyjne, działały stosunkowo wolno. Przygotowanie sesji zdjęciowej, a następnie obróbka sfilmowanego ruchu trwały dość długo. Teraz producenci sprzętu i software'u dumni są ze swojego nowego osiągnięcia. Motion Capture w czasie rzeczywistym! W połączeniu z technologią studia VR daje to możliwość umieszczenia obok realnych prezenterów postaci animowanych komputerowo, których ruchami sterują ukryci aktorzy i komicy. Nie dziw się więc, że niedługo teleturnieje będą prowadzić komputerowi kosmici, unoszące się w powietrzu duchy, czy sławna Marlyn Monroe.

To oczywiście nie wszystko. Na początku swojej kariery MoCap był wykorzystywany do stosunkowo prostych zadań, czyli przeniesienia ruchów prawdziwego człowieka na postać animowaną. Ale wyobraźnia twórców filmów oraz gier pracuje i wymyślają oni coraz to nowsze zastosowania dla tej technologii. W filmie „George prosto z drzewa" założono na psa skafander z czujnikami, a przechwycone ruchy wykorzystano przy animacji słonia. Efekt? W filmie widzimy najprawdziwszego słonia z dużymi uszami, trąbą i wszystkim tym co powinien mieć prawdziwy przedstawiciel tego gatunku, który aportuje, lubi się bawić, tarzać i podaje łapę. W adaptacji sławnego „Folwarku Zwie-



Wygląda to na zabawę kukiełkami, ale tak naprawdę to część poważnych przygotowań do stworzenia skomplikowanej animacji



Jak widać animowanie nawet najprostszych ruchów nie jest łatwym zadaniem. Tyle okienek i znikąd pomocy!

rzęcego" George'a Orwella czujniki założono na twarze aktorów i dzięki temu można było przenieść ich mimikę na pyski zwierząt. Podobny chwyt widzieliśmy już w „Ostatnim Smoku", którego „grał" Sean Connery. Efekt pełnego realizmu w oddawaniu wyrazu ludzkiej twarzy nie jest wcale prosty. Na twarzy aktora trzeba umieścić około 35 do 42 czujników.

Nie tylko krotochwila

Aby wyprodukować dwudziestominutowy program z wykorzystaniem techniki MoCap, trzeba pochwycić około 1000 sekwencji ruchu w ciągu tygodnia. Przy wykorzystaniu dwunastu animatorów (w tej branży to niewielki zespół) gotowy materiał uzyskuje się w ciągu zaledwie 10 dni.

Może się wydawać, że technika Motion Capture znajduje zastosowanie głównie w filmie. Jednak nie... Największy apetyt na pochwycony ruch mają producenci gier.

Do dobrego programu komputerowego potrzeba 1000 razy więcej sekwencji ruchu niż do przeciętnego filmu. Nie jest to oczywiście tanie. Taka dawka ruchu może kosztować nawet kilka milionów dolarów, ale i dochody ze sprzedanych gier przynoszą miliony.

Jednak technika Motion Capture znajduje zastosowanie nie tylko w przemyśle rozrywkowym. Z dobrodziejstw tego wynalazku korzysta wiele firm, jak na przykład General Motors czy Nike. Nikogo nie powinno dziwić, że MoCap jest używany przez NASA. Wygląda na to, że Agencja Kosmiczna korzysta z każdej nowoczesnej technologii wymyślonej na tej planecie. Co ciekawe, Motion Capture służy nieocenioną pomocą w medycynie, zwłaszcza chirurgii. Dzięki temu można stworzyć animacje szkieletu pacjenta przed i po operacji. Analiza ruchu i zginania się stawów przyda się do wykrycia schorzeń i skutecznej walki z nimi.

Motion Capture jutro

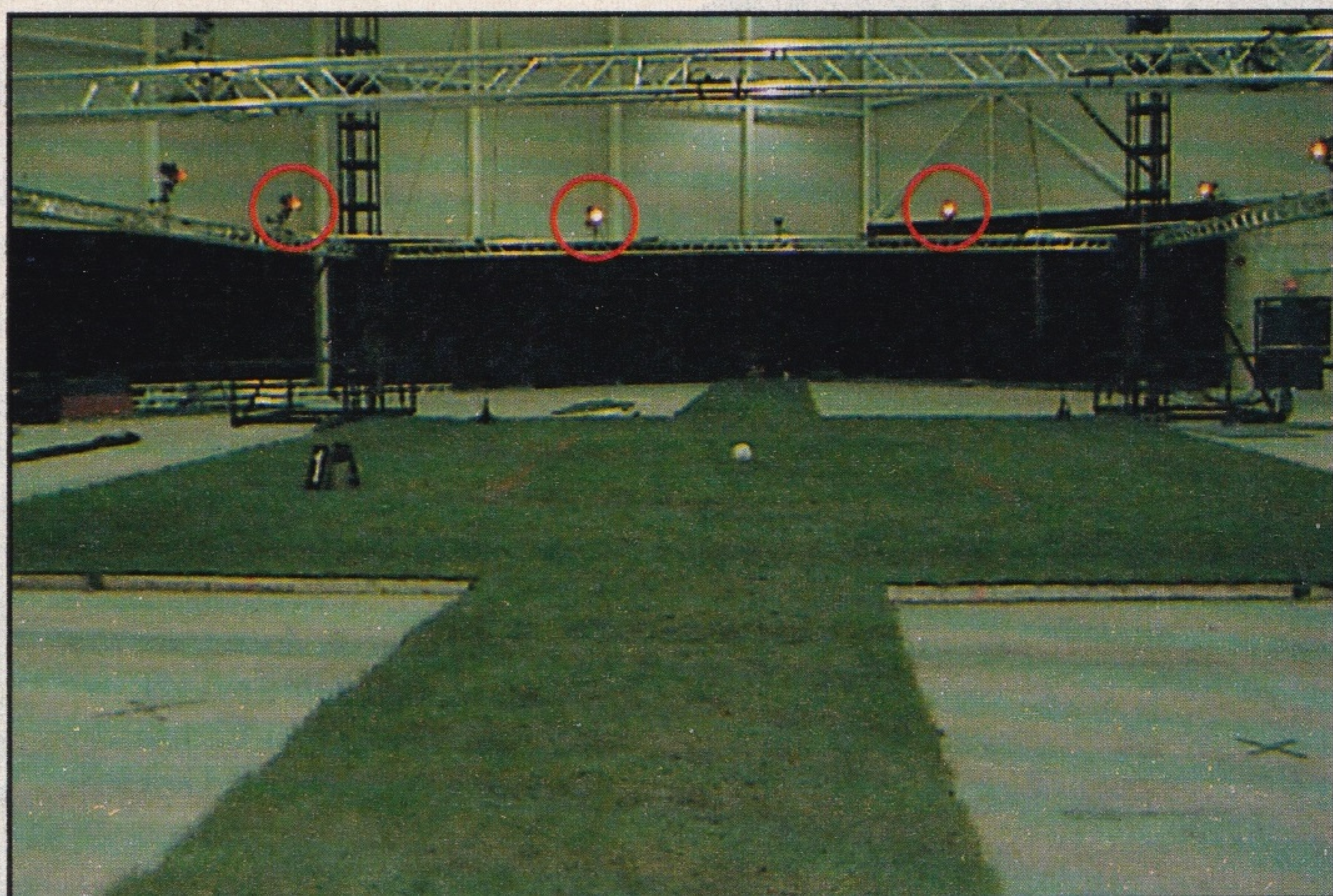
Motion Capture jest młodą techniką i przez cały czas się rozwija. Jej twórcy już obiecują, że wkrótce oprogramowanie do MoCap będzie wchodziło w skład każdego porządnego softwaru graficznego. Już teraz pojawiają się programy, takie jak Motion Manager, stworzone z myślą o Studiu MAX 3D na najzwyklejsze PC.

Ponadto przez cały czas pojawia się szereg nowych programów i sprzętu, który ma udogodnić pracę przy chwytaniu ruchu. Wymienić tutaj można chociażby MoCap Solver, dzięki któremu ruchy, gestykulacja i mimika jednego aktora wystarczą do stworzenia setek różnych postaci. 2 Person Real-Time daje z kolei możliwość równoczesnego filmowania dwóch aktorów. Wcześniej stworzenie choreografii z udziałem kilku postaci o przechwyconym ruchu wymagało oddzielnych sesji z MoCap, a następnie sklejenia ich w jedną całość. To oczywiście nie wszystko. Z myślą o tworzeniu komputerowych zwierząt czy potworów powstał system Digital Puppeteering. Tutaj kostiumy z czujnikami ruchu zakłada się również na kilku aktorów, z tym że jeden z nich może „grać" pysk i przednie łapy, a drugi np. ogon, skrzydła, czy dodatkową parę ramion.

Technologia Motion Capture przez cały czas dąży do zmniejszenia czasu potrzebnego na chwytanie i obrabianie ruchu, do zmniejszenia nakładu środków potrzebnych przy tworzeniu takich sekwencji, wreszcie do rozpowszechnienia tego wynalazku. W tej chwili branża „chwytaczy" ma swoje własne zjazdy, sympozja i konkursy na najlepszą „kradzież" ruchu. Wydawane jest także pismo ANIMATION MAGAZINE, w pełni poświęcone tej gałęzi grafiki komputerowej i techniki filmowej. Kiedy MoCap trafi na plan polskich filmów, czy rodzimych gier, zupełnie nie wiadomo. Jak na razie w pościgu za nowoczesnymi technologiami prym wiedzie telewizja POLSAT, gdzie już niedługo będziesz mógł zobaczyć komputerowo animowane postacie, których ruchami sterować będą prawdziwi aktorzy.

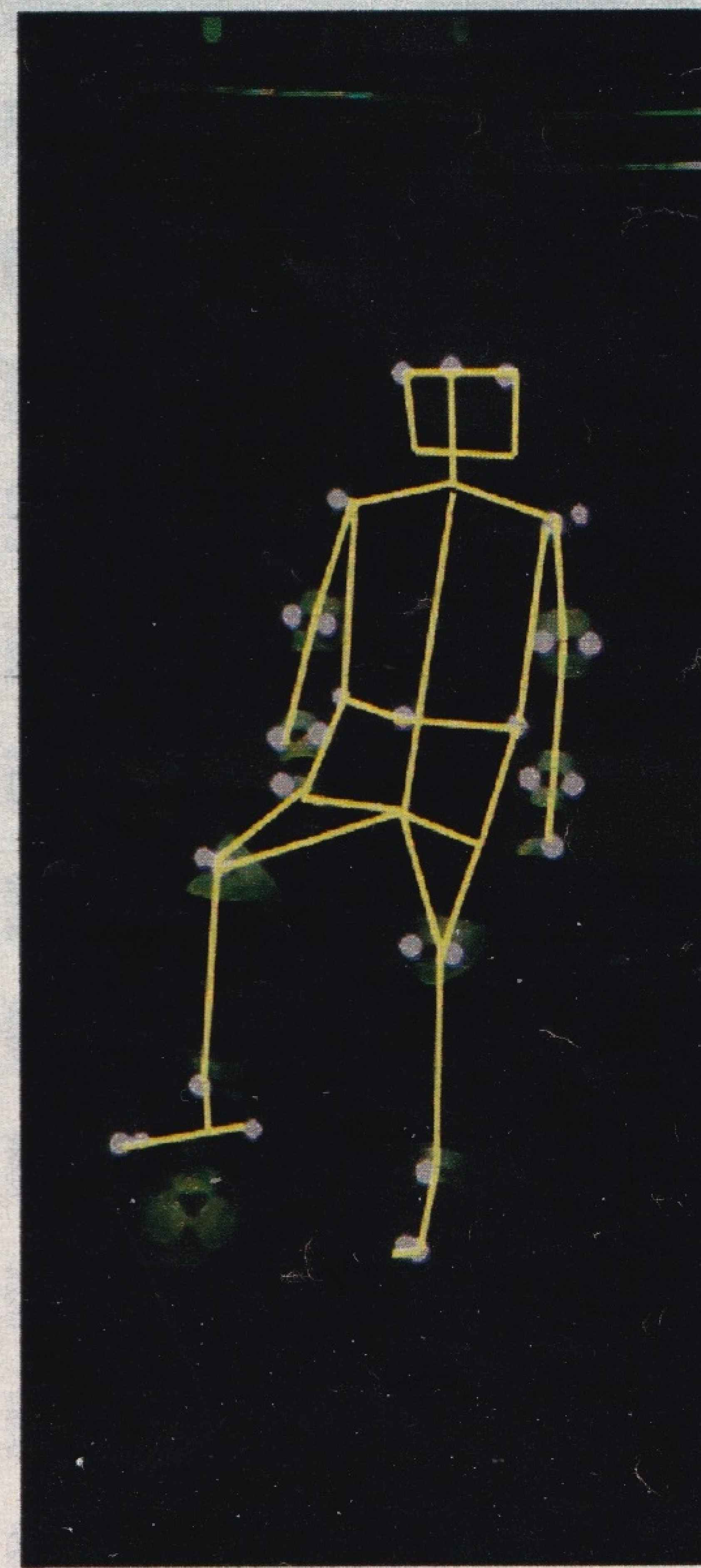
Raz, dwa, trzy i zrobią ze mnie tańczącego hipopotama

Dzięki użyciu specjalnego kombinezonu z czujnikami wszystkie ruchy i gesty aktora mogą być łatwo przeniesione do komputera



Studio do wykonywania zdjęć techniką Motion Capture. Czerwone punkty w kółkach to kamery rejestrujące przemieszczanie się czujników





Granie w piłkę w takim kombinezonie z pewnością nie jest wygodne. Obok widać efekt sesji zdjęciowej – komputerowy zarys postaci

Tekst: Maciej Jurewicz. Specjalne podziękowania dla Wojtka Puchały z telewizji POLSAT

NOWOŚCI

● TANIE CELERONY
Intel zaprezentował trzy nowe, jeszcze szybsze procesory Celeron. Nowe kości (taktowane zegarem o częstotliwościach 633, 667 i 700 MHz) przeznaczone są do tańszych komputerów. Takie układy kosztują od 138 do 192 dolarów.

● WINDOWS ME CORAZ BLIŻEJ
Microsoft oficjalnie zaprezentował długo oczekiwaną wersję systemu operacyjnego Windows 98 – Windows Millennium Edition. System przeznaczony jest dla domowych użytkowników. W wersji milenijnej ulepszono obsługę multimediów, obróbkę obrazu oraz wykorzystanie Sieci, a także dodano Internet Explorera 5.5. Pełna wersja „okien" będzie kosztowała 209, a jej uaktualnienie – 109 dolarów. Windows ME pojawią się w sklepach około 14 września.

● CAŁKIEM ZA DARMO!
Kolejna wersja pakietu biurowego StarOffice została oficjalnie udostępniona użytkownikom. W tym samym czasie zaprezentowano wersje dla Windows 9x/NT/2000, systemu Solaris i dla Linuksa. StarOffice 5.2 zawiera ponad 200 funkcji ułatwiających życie użytkownikom. Dużym zmianom uległ moduł wymiany danych z programami pakietu Microsoft Office. Ciekawą cechą StarOffice jest możliwość przeprowadzania kontroli ortograficznej jednocześnie w wielu językach.
Program dostępny jest aż w 19 wersjach językowych, w tym po polsku.

● POCZTA GŁOSOWA W TP S. A.
Telekomunikacja Polska wprowadza usługę znaną posiadaczom telefonów komórkowych – Pocztę Głosową (odpowiednik automatycznej sekretarki). Korzystanie z tej usługi będzie bezpłatne, o ile dzwonisz z własnego telefonu. Poczta głosowa w TP S. A. ma mieć wszystkie typowe funkcje automatycznej sekretarki (nagranie powitania, odsłuchiwanie, kasowanie, zapamiętywanie i przewijanie wiadomości). Aby skorzystać z nowej usługi, musisz mieć telefon działający w systemie tonowym (DTMF). Poza tym twój aparat musi być podłączony do centrali cyfrowej. Na początku nowa usługa ma być dostępna w kilku wybranych miastach – mamy nadzieję, że jej wprowadzanie zajmie trochę mniej czasu, niż uruchamianie sławetnego systemu dostępu do Internetu SDI.

● KOLEJNY PROCES SĄDOWY...
W Miami sąd przyjął zbiorowy pozew abonentów przeciw firmie America On-Line. 2,5 miliona użytkowników zdenerwował fakt wprowadzenia przeszkadzających w pracy okien z reklamami (AOL niezależnie od tego pobiera opłaty za dostęp do Sieci). Ciekawe, ile procesów jeszcze nas czeka?

Nowa drukarka HP

Dla PC, dla Macintosha, dla każdego...

Firma Hewlet–Packard zaprezentowała nową drukarkę atramentową, przeznaczoną dla mniej zamożnych klientów.

HP DeskJet 640C zapewnia znakomite, żywe kolory i wyraźny, czarny tekst (jako opcja jest także druk fotograficznej jakości). Urządzenie ma kosztować około 449 zł i będzie dostępne w sprzedaży od lipca br.

Ciekawą właściwością nowej drukarki są osobne cartridge z atramentem czarnym i kolorowym – użytkownicy na pewno docenią korzyści finansowe płynące z takiego rozwiązania.

HP DeskJet 640C współpracuje zarówno z komputerami PC, jak i Macintoshami (odpowiednio poprzez złącze USB lub port równoległy).



HP DeskJet 640C – drukarka do każdego komputera

Komputerek dla krasnoludków

PC wielkości pudełka zapałek



Naukowcy z Uniwersytetu w Stanford stworzyli komputer wielkości pudełka zapałek. Mini PC, nazwany Tiqit, działa pod kontrolą Windows 95 i jest serwerem sieciowym. Sercem komputerka jest 66–megahercowy procesor AMD 486. Pececik posiada dysk twardy IBM o pojemności 340 MB i 16 MB pamięci RAM.

Twórcy komputera chcą spróbować wykorzystać 500 MHz procesor Crusoe (firmy Transmeta).

Z pewnością Tiqit nie znajdzie zastosowania w wielu dziedzinach, ale trafi do Księgi Rekordów Guinessa jako najmniejszy na świecie serwer sieciowy.

Zabawnie wyglądają urządzenia peryferyjne podłączone do tej miniaturki. Zresztą wszystko, co działa z tym pecetem, wygląda śmiesznie – osiem razy dłuższa klawiatura, zasilacz wielkości cegły. Nawet mysz jest olbrzymem, nie wspominając już o monitorze.

Więcej informacji o minikomputerze znajdziesz na stronach www.stanford.edu

Kolejny portal

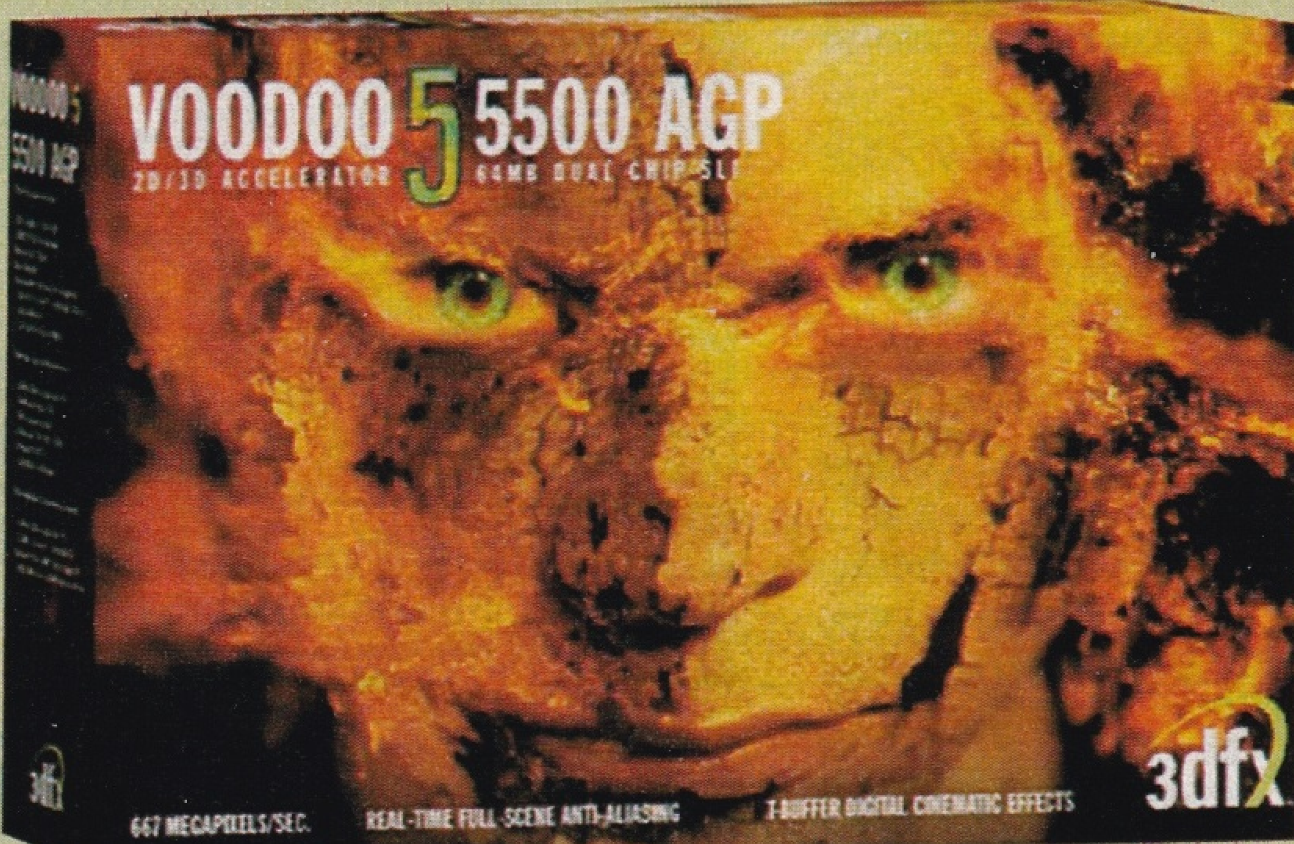
Nowy polski portal internetowy

Pod adresem **http://www.hoga.pl** znajdziecie nowy portal internetowy. Na razie zawiera katalog polskich stron internetowych, serwis poświęcony rynkowi kapitałowemu oraz tegorocznym wyborom prezydenckim. Poza tym znajdziesz tam bazę wiedzy o polskich bankach, biurach maklerskich, urzędach skarbowych, kodach pocztowych, telefonicznych numerach kierunkowych, imieninach itp.

Portal oferuje też darmowe konta WWW (www.hg.pl) i serwer darmowych stron WWW. Na stronie głównej znajdziesz także superkatalog będący zestawieniem najlepszych polskich niekomercyjnych serwisów internetowych.



W ostatnich czasach portale internetowe wyrastają jeden po drugim niczym grzyby na deszczu



Pojawienie się nowego VooDoo zapewne od nowa rozpocznie debaty nad wyższością kart z układami nVidii i 3dfx

Nowy akcelerator

VooDoo5 5500 już w sklepach!

Od kilku dni można kupić najnowszą kartę graficzną produkowaną przez 3dfx Interactive Inc. – 3dfx Voodoo5 5500.

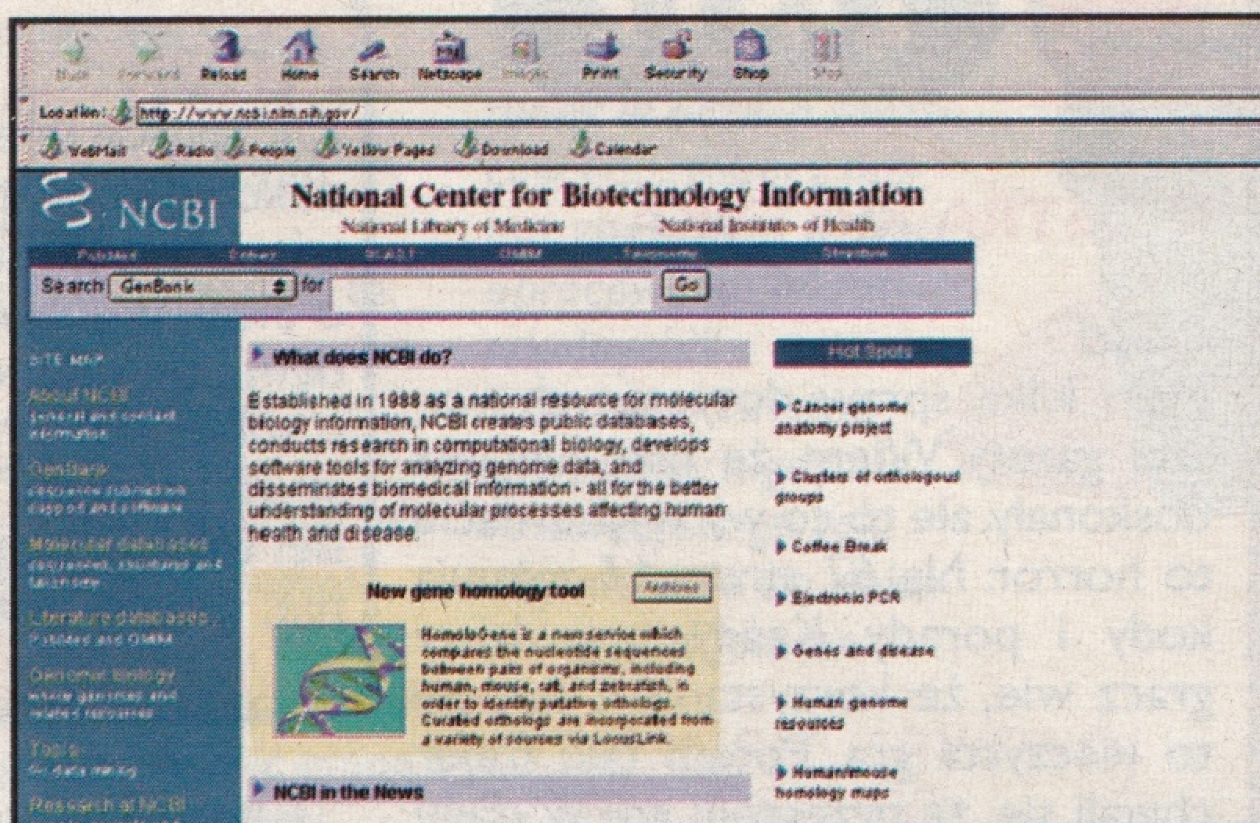
Karta, dostępna w wersji AGP oraz PCI, zawiera dwa procesory 3dfx VSA–100 pracujące w trybie SLI (każdy z nich generuje co drugą klatkę obrazu). Voodoo5 5500 ma 64 MB pamięci SDRAM i przetwornik RAMDAC 350 MHz, który pozwala na uzyskanie rozdzielczości 2048x1536 punktów.

Jako pierwsza na rynku, karta Voodoo5 5500 sprzętowo obsługuje funkcje wygładzania krawędzi (anti–aliasing), co polepsza wygląd generowanych scen. Cena karty wynosi równowartość 330 dolarów.

Wielki krok naprzód

Mapa genetyczna człowieka rozszyfrowana

Uczeni z Human Genome Project zakończyli gigantyczny projekt polegający na rozpoznaniu sekwencji prawie całego genomu człowieka. Program ten kosztował setki milionów dolarów, był więc najdroższym programem w historii nauk biologicznych. Od 1990 roku pracowali przy nim naukowcy z 18 krajów. W jego wyniku stworzona została mapa genetyczna człowieka, dzięki której będzie można rozpoznać np. czy dany osobnik jest zagrożony rakiem, a także czy może uzależnić się od narkotyków, alkoholu, nikotyny, czy jest odporny na choroby itp. Poznanie ludzkiego genomu umożliwi m. in. opracowanie nowych leków lub też sposobów przedłużenia życia ludzkiego. Taka mapa ludzkiego genomu może służyć także do ulepszania ludzi lub modyfikowania ich genetycznie, a także może być narzędziem kontroli nad społeczeństwem. Wyobraź sobie, że mapa twojego genomu, to jakby klucz do całej twojej osoby. Można odczytać z niej bowiem, czy jesteś wysoki, czy niski, chudy, czy gruby, czy możesz uzależnić się od papierosów, alkoholu, jaki masz charakter, co lubisz zjeść na obiad, a nawet jakie są twoje zainteresowania. Jeśli zatem wiedza o tym wpadnie w niepowołane ręce, to... sam widzisz, że możesz mieć poważne kłopoty. Genetyczna mapa człowieka dostępna jest w Internecie pod adresem: **http://www.ncbi.nlm.nih.gov**. W GenBanku znajdują się obecnie dane o ok. 7,3 mld zasad nukleotydów w 6,21 mln rozpoznanych sekwencjach DNA. Codziennie przybywa kilka tysięcy nowych.



Udostępnienie mapy genów budzi wśród naukowców równie duże nadzieje, jak i obawy

Fioletowy laser

Wkrótce DVD-ROM 20 GB?

Nichia Chemical Industries zakończyła prace nad diodą laserową emitującą fioletowe światło. Element zbudowany jest na bazie kryształów azotku galu i według producenta może pracować kilka tysięcy godzin.

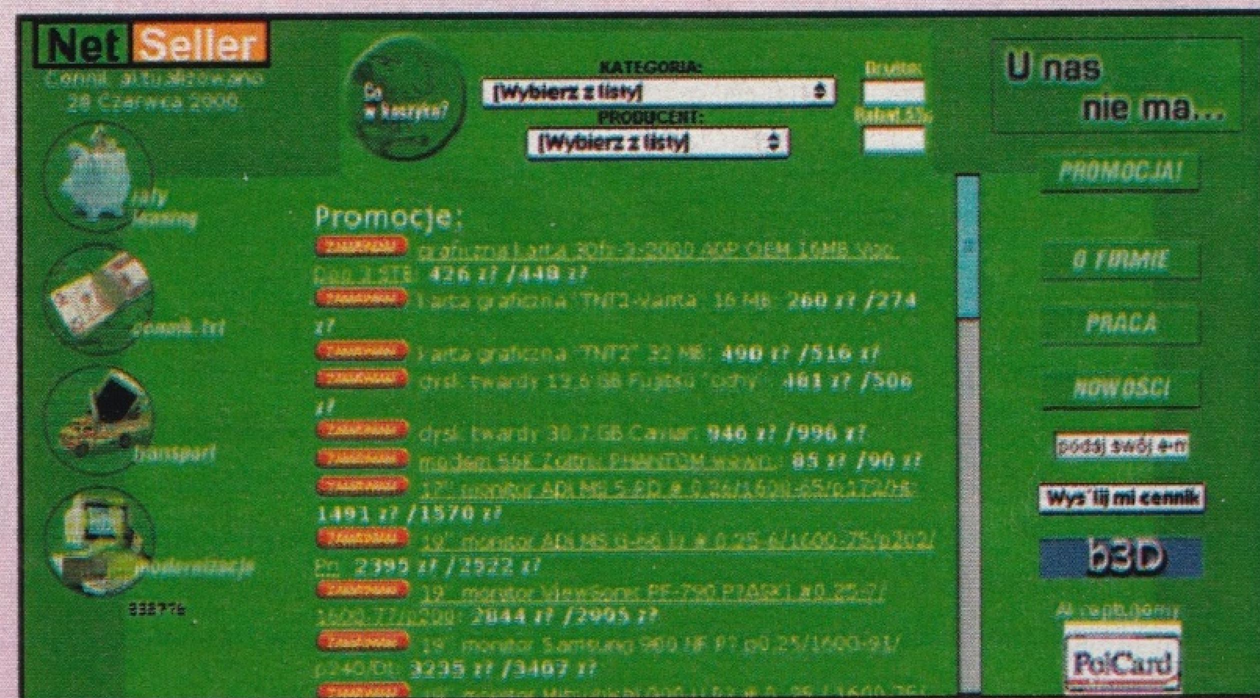
Fioletowy laser jest niezbędny do osiągnięcia większych gęstości zapisu na nośnikach optycznych (CD–ROM, DVD–ROM). Nowe źródło światła zostanie najprawdopodobniej wykorzystane w przyszłych napędach DVD–ROM o pojemności sięgającej 20 GB. Poza tym fioletowy laser znajdzie zastosowanie w nowych drukarkach laserowych oraz w medycynie.

Bezpieczne zakupy

PolCard wprowadza nowy system płatności

Firma PolCard, zajmująca się w Polsce obsługą transakcji dokonywanych przy użyciu kart kredytowych, wprowadziła nowy system płatności w Internecie. Dzięki szyfrowaniu połączenia w technice SSL odczyt danych przez osoby niepowołane stał się praktycznie niemożliwy. Ponadto kupujący będzie bezpośrednio łączył się z PolCardem, z pominięciem sprzedawcy (sklepu WWW). Tym samym część tajnych danych nie będzie ujawniana w punkcie usługowo–handlowym.

Zakupy w wirtualnych sklepach stają się na świecie coraz bardziej popularne, a towary oferowane poprzez Internet często są tańsze od tych dostępnych np. w supermarketach. Jedynym zmartwieniem zarówno kupujących, jak i sprzedawców oraz banków jest bezpieczeństwo danych. Jednak wprowadzenie nowych technologi powoduje, że komputerowe zakupy stają się coraz bezpieczniejsze.



Dzięki nowym technologiom nie będziesz już musiał obawiać się zakupów w Sieci

Nie ma nic za darmo

Czy będziemy płacić za MP3?

Wszyscy zdążyli się już przyzwyczaić do tego, że korzystanie z popularnego formatu MP3 jest darmowe. Tymczasem współtwórca tej metody zapisu, Instytut Fraunhofera, zaczął pobierać opłaty od producentów odtwarzaczy MP3, twórców oprogramowania oraz firm sprzedających muzykę w Sieci. Instytut żąda 50 centów za każdy sprzedany odtwarzacz i 5 dolarów za każdy program do tworzenia muzyki.

Tymczasem wielu osobom nie podoba się konieczność ponoszenia dodatkowych kosztów – rozpoczęły się więc prace nad opracowaniem nowego formatu.

Tekst: R.J. „Yackoo!", Jerzy Rzymowski

CLICK!

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Jerzy Rzymowski, Przemysław Szynkora, Michał Studniarek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!"
skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43
fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie, niż ustalona przez Wydawcę.

Nowy rekord

100.000.000 razy GameBoy

Popularna kieszonkowa konsola GameBoy może poszczycić się nie lada sukcesem. Na świecie sprzedano bowiem już ponad sto milionów egzemplarzy tego urządzenia. Również w Polsce „grający chłopak" staje się coraz popularniejszy. Tymczasem firma Nintendo już myśli o wprowadzeniu do sprzedaży nowszych wersji konsoli, oferującej lepszy obraz i parametry techniczne. Ciekawe, czy następcy GameBoya uda się pobić rekord sprzedaży poprzednika, a jeśli tak, to w jakim czasie?

newsy newsy newsy newsy newsy newsy

● IBM NAJSZYBSZY!
Systemy komputerowe firmy IBM zostały uznane za najlepsze na świecie. Wśród 10 superkomputerów używanych na całym świecie, 8 to produkty IBM. Systemy te są wykorzystywane do przetwarzania ogromnych ilości danych, np. do symulowania reakcji jądrowych.

● INTERNET EXPLORER GÓRĄ
Według danych WebSideStory Internet Explorer opanował 86% rynku przeglądarek. Po przepytaniu ponad 50 mln gości dziennie, na kilkudziesięciu tysiącach witryn internetowych okazało się, że większość użytkowników korzysta z produktu Microsoft.

● LINUX ATAKUJE
Opisywany przez nas w tym numerze system Linux odniósł pierwsze poważne zwycięstwo. Komputery osobiste i serwery produkcji Della będą miały zainstalowany jako system operacyjny Linux Red Hat. Producent oferuje także zestawy z NetWare i Windows (98/2000/NT). Red Hat wspólnie z Dellem opracuje też nowe Linuxy m.in. wersję „przyjazną dla użytkownika" dla masowego użytkownika komputerów PC.

● NASA SZUKA KOSMITÓW
Naukowcy z NASA opracowali specjalną, bezprzewodową sieć czujników, które mają wykrywać biologiczną aktywność na innych planetach. Badacze planują zarzucić sieć w całym Układzie Słonecznym i stale monitorować kosmos w poszukiwaniu życia. Na razie naukowcy testują urządzenia na Ziemi.
Sieć czujników składa się z wielu maleńkich pojemników, zawierających czujniki i procesory komunikacyjne umożliwiające przekaz danych. Informacje kierowane są do satelity i ewentualnie do Internetu. Urządzenia będą wystrzeliwane ze statku kosmicznego na powierzchnię danej planety lub księżyca, albo też rozprowadzane przez zdalnie sterowany pojazd. Cóż, może w końcu uda się nam odkryć jakąś rozwiniętą Obcą cywilizację – jednak na wyniki trzeba jeszcze długo zaczekać...

● POMNAŻANIE PAMIĘCI
W firmie IBM została opracowana nowa technologia, pozwalająca zwiększyć (czasem nawet dwukrotnie) pojemność pamięci w komputerze bez dodawania nowych kości RAM. Memory eXpansion Technology może być stosowana w każdym komputerze. Nowa technologia IBM wykorzystuje układ, który umieszcza się między procesorem a układami pamięci. Chip ten kompresuje dane przesyłane do pamięci, przez co zajmują one mniej miejsca. Memory eXpansion Technology jest 10.000 razy szybsza od stosowanych do tej pory rozwiązań programowych.

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji do 20 lipca 2000

CLICK! KUPON NA RAILROAD TYCOON
CLICK! KUPON NA TRAITORS GATE
CLICK! KUPON NA KISS PSYCHO...
CLICK! KUPON NA HYPE
CLICK! KUPON NA MAJESTY
CLICK! KUPON NA TOP 20
CLICK! KUPON NA GOLF
CLICK! KUPON NA EURO 2000

LISTY

Ahoj!

Jak zwykle udało Wam się zdemolować redakcyjną pocztę! Tym razem do piór i klawiatur rzucili się maniacy Internetu (więcej o Sieci, więcej o Sieci...). Również miłośnicy dem i programów na CD-ROM dali znać o sobie, dopominając się koralików i srebrzystych krążków. Oczywiście nie poddajemy się, dzielnie odpowiadamy na wszystkie pytania, groźby oraz zarzuty, a więc – do roboty!



OSTRA KRYTYKA

Cześć!

Mam kilka spraw dotyczących waszej gazety. Wiem, że nikt nie jest doskonały, ale to co wy wyprawiacie to horror. Na 67 stron, 14 zajmują kody i porady. Każdy prawdziwy gracz wie, że korzystanie z kodów to nieczysta gra. Potem taki frajer chwali się, że przeszedł grę w ciągu 3 dni. Po co marnować tyle miejsca? Zgadzam się z N@ncy, że kody zabierają miejsce „cudom techniki". Pisaliście, że pokazujecie najnowsze i najlepsze gry na rynku. Tu powinienem was wyśmiać. Gry, które dostają ocenę 2/6 mają być najlepsze? Jeśli w liście przebojów są gry na konsole, to dlaczego nie recenzujecie tych gier?

Dział LISTY powinien mieć objętość przynajmniej 2 stron, a czcionka w tym dziale troszkę zmniejszona. Wiem, że nie wydrukujecie tego listu, bo boicie się ostrej krytyki i skutków, jakie może spowodować.

NEMESIS z Mławy

✎

Bardzo dobrze, że nie korzystasz z kodów, ale sporo czytelników żąda w listach do redakcji pomocy w grach, dopominając się nowych kodów i poradników. O technice piszemy cały czas... aż nam sił brakuje. Więcej nie damy rady! Staramy się opisywać najlepsze gry, ale musimy też informować o pojawiających się w sprzedaży bublach. Chcemy, aby gracze mogli się dowiedzieć, co jest dobre, a co złe, a nie, że każda recenzowana gra dostaje 97% i jest extra. Powiększając LISTY musielibyśmy zmniejszyć inny dział, a chyba nie o to ci chodzi? I na koniec – jak widzisz, nie boimy się krytyki. Odpowiadamy na wszystkie listy, nawet te najbardziej krytyczne. Oczywiście pod warunkiem, że jest to konstruktywna i rzeczowa krytyka.

WAŻNE RADY

Droga Redakcjo,

Mam dla was kilka porad i myślę, że inni czytelnicy zgodzą się ze mną:
a) dodajcie jeszcze tak z dwie strony do działu „listy"
b) postarajcie się, aby CLICK! miał co najmniej 100 stron
c) dodajcie płytę CD-ROM
d) dajcie starą cenę!

Jeszcze jedno, niedawno ktoś tam zapewniał, że nie będzie podwyżek, a za dwa miesiące 3.20zł.

BAFFIN

✎

O listach wspominałem już wcześniej, a więc zajmijmy się pozostałymi żądaniami. Przygotowanie stu stron co dwa tygodnie jest niewykonalne (my damy radę, ale producenci gier i dystrybutorzy chyba by oszaleli). Już za kilka dni pojawi się specjalne wydanie CLICKA! z płytą CD-ROM. Cena – cóż, staraliśmy się jej nie zmieniać, ale zmusił nas do tego wzrost cen papieru (na to nie mamy wpływu). Bijemy się w piersi i przepraszamy... Mea Culpa!

WIĘCEJ INTERNETU!

Drogi CLICKU!, mam do was prośbę i pytanie. Zacznę od prośby: czy moglibyście powiększyć dział INTERNET, a zmniejszyć TRIX & TIPS? I pytanie: czy możecie wysłać na e-mail ankietę z numeru 13?

MARCIN

✎

Prośby o powiększenie działu poświęconego Sieci powtarzają się w wielu waszych listach. Postaramy się więc w najbliższym czasie spełnić te życzenia. Co do ankiety oraz podobnych próśb: niestety, nie przesyłamy mailem żadnych materiałów z CLICKA! Przypominam, że nie wysyłamy też indywidualnie mailem kodów, tipsów, poradników, oprogramowania i numerów seryjnych... To nie wszystko – nie dysponujemy także danymi dotyczącymi cen procesorów na dzień 12 lipca, tak więc nie możemy odpowiedzieć na listy „ile będzie kosztowała mnie modernizacja PC".

PARĘ SPRAW...

Kupuję Clicka od dłuższego czasu i mam parę pomysłów:
Strona internetowa: czemu jej nie macie, a jak macie, to nie podajecie jej adresu w stopce?
Ksywki: powymyślajcie sobie coś ciekawego, bo nie ma większego bezsensu niż np. "Tekst: Maciej Jurewicz".
Na razie tyle... lecz ja tu wrócę...

anonim

✎

Już niedługo nasza strona WWW zostanie oficjalnie uruchomiona. Na razie trwają testy serwera... Jak wszystko będzie gotowe, na pewno podamy jej adres (nawet na okładce!). Ksywki – nie kryjemy się pod zmyślonymi pseudonimami. Może „Maciej Jurewicz" brzmi mało cool, ale niestety – rodzice nie nazwali go Von Vader de Qqłka...

Rozwiązania konkursów z nr. 12/00

GROUND CONTROL
Odpowiedź brzmi: **Strony w konflikcie to korporacja Crayven i Zakon Nowego Świtu**
Nagrodę, grę GROUND CONTROL, otrzymuje:
Jakub Adamczyk z Gniezna

STARLANCER
Odpowiedź brzmi: **Gracz wciela się w pilota 45 Dywizjonu Ochotniczego Floty Sojuszu**
Nagrodę, grę STARLANCER, otrzymuje:
Zdzisław Piękoś z Gródka

HONDA
Odpowiedź brzmi: **Mistrzowie Polski w Motocrossie to: Łukasz Kurowski, Bartosz Obłudzki, Marcin Wójcik, Indrich Hrabica**
Nagrodę, grę SILKOLENE HONDA, otrzymuje:
Kamil Wizgier z Łowicza

NASCAR 2000
Odpowiedź brzmi: **NASCAR to skrót od National Association of Stock Car Auto Racing**
Nagrodę, grę NASCAR 2000, otrzymuje:
Maciej Stradomski z Wejherowa

ROLLERCOASTER TYCOON
Odpowiedź brzmi: **Rollercoaster to po prostu kolejka w wesołym miasteczku**
Nagrodę, grę ROLLERCOASTER TYCOON oraz dodatek do niej otrzymuje:
Łukasz Chmura z Białogardu

APARAT CYFROWY
Odpowiedź brzmi: **Aparat Casio QV8000 umożliwia nagrywanie krótkich filmów**
Nagrodę, APARAT CYFROWY otrzymuje:
Paweł Cynk z Łopuszki Wielkiej

NAUKA JĘZYKÓW
Odpowiedź brzmi: **pałac angielskiej królowej nazywa się Buckingham Palace**
Nagrodę, program TELL ME MORE, otrzymuje:
Marcin Paradowski z Pruszkowa

PITCH BLACK
Odpowiedź brzmi: **Główną rolę w filmie Pitch Black gra Vin Diesel**
Nagrody, koszulki z logo filmu otrzymują:
Bronisław Pustelnik z Woli
Małgorzata Filipowicz z Czechowic-Dziedzic

TOP 20 / nr 13
Grę: Freespace 2 PL: wygrał Maciej Orlin z Przemyśla

PRZEKRĘTY

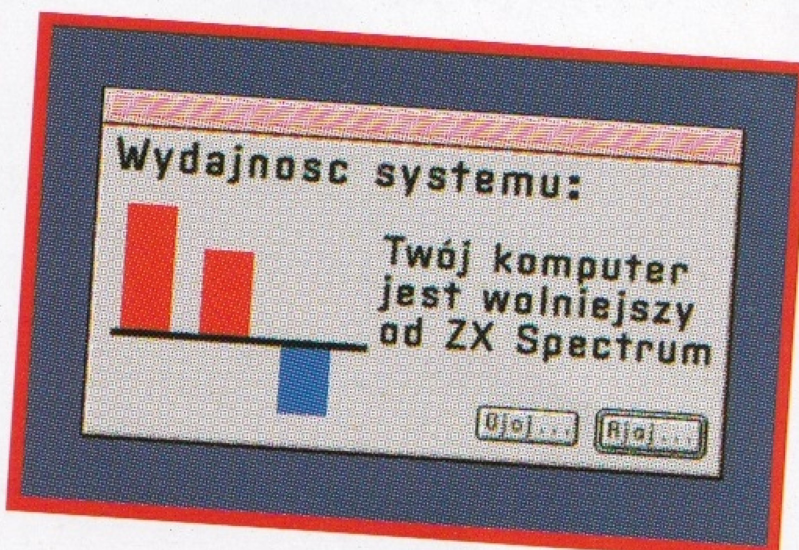
FUN

KOMPUTER – TWÓJ WRÓG!

1. Kosztuje cię mnóstwo pieniędzy. Albo płacisz majątek od razu, albo tracisz gotówkę na nieustającą modernizację, albo kupujesz programy
2. Zabiera ci drogocenny czas, który mógłbyś wykorzystać na coś pożyteczniejszego
3. Jest źródłem nieustających stresów: albo nie działa odpowiednio szybko, albo wiecznie się psuje
4. Niszczy twoje kontakty z innymi ludźmi – bo Janek się obraził, gdy powiedziałeś, że jego PC to złom...
5. Pogarsza twoje stosunki z rodzicami – „...nic nie robisz, tylko się bawisz w te głupie gry!"
6. Stanowi zagrożenie dla życia – gdy grając w Diablo II zapomnisz o odżywianiu się i śnie

KOMPUTER TWOIM PRZYJACIELEM!

1. Zawsze możesz na niego liczyć, wystarczy włączyć zasilanie
2. Jak ci się znudzi i go wyłączysz, to się nie obrazi
3. Jest wyjątkowo cierpliwy, nie będzie krytykował twoich błędów
4. Dzięki niemu poznajesz nowych ludzi (Internet, wspólne gry z innymi miłośnikami PC)
5. Może przysporzyć ci wiele satysfakcji, gdy uda ci się go uruchomić mimo kompletnie rozwalonego systemu...



6. Poprawi twój wizerunek w oczach rodziców – „...zobacz mamo, znalazłem w Sieci opracowania lektur szkolnych!"
7. Stanowi świetną skarbonkę: nigdy nie rozbudujesz go tak, aby nie dało się dokupić czegoś jeszcze

CO ZROBIĆ, ABY TWÓJ KOMPUTER BYŁ WIECZNIE MŁODY?

Po pierwsze – przestań czytać jakąkolwiek prasę komputerową. Po co się masz denerwować cenami i możliwościami nowych procesorów lub płyt głównych?

Po drugie – nie dyskutuj ze znajomymi na temat sprzętu. Możesz nie przeżyć informacji, że twój procesor jest 45 razy wolniejszy od obecnie produkowanych, a ilość RAM nie wystarcza do uruchomienia sterownika myszki w nowych Windows

Po trzecie – kupuj gry z serii „Klasyka". Zachwyci cię prędkość, z jaką będą działały

Po czwarte – nie korzystaj z Sieci! Twój dysk twardy może spalić się nie nadążając zapisywać przychodzących danych...

Po piąte - nie korzystaj z bankomatów i innych elektronicznych systemów sprzedaży. Mogą one korzystać z lepszego sprzętu niż twój domowy PC, a to bywa przykre...

Komputer oszalał!!!

Komputery nie muszą służyć tylko do pracy lub zabawy! Ich użytkownikom można zrobić kilka zabawnych kawałów... Trzeba tylko sprawdzić, czy wasza ofiara ma poczucie humoru!

1. ZNOWU ZROBIŁEŚ BŁĄD!



Jak zapewne wiesz, w Windows możesz przypisać każdemu zdarzeniu oddzielny dźwięk. Zastąp standardowy sygnał własnym nagraniem, na przykład diabolicznym „Co ty najlepszego zrobiłeś!!!" Coś takiego skutecznie zestresuje początkującego użytkownika (lub twoje młodsze rodzeństwo grzebiące w komputerze)...

2. TA MYSZKA NIE DZIAŁA



Korzystając z dowolnego programu przygotuj zrzut ekranu z biurka Windows. Na obrazku usuń kilka ikon, a z prawdziwego pulpitu pochowaj (nie kasuj!) w wiadomym ci miejscu skróty do programów. Teraz w ustawieniach ekranu podepnij tak przygotowaną tapetę i obserwuj, jak ktoś będzie próbował kliknąć w nieistniejące ikonki... Uwaga: zrozpaczona ofiara twojego żartu może w ataku szału zniszczyć myszkę!

3. ŚWIAT STANĄŁ NA GŁOWIE



Podobnie, jak w żarcie 2 przygotuj zrzut ekranu, tylko dodatkowo obróć go do góry nogami... Jaką minę będzie miał twój kumpel, gdy zobaczy swój komputer stojący na głowie?

4. COŚ DLA MIŁOŚNIKA PORZĄDKU



Jeśli właściciel komputera jest maniakiem porządku, możesz stworzyć kilkadziesiąt skrótów do różnych programów i porozmieszczać je na pulpicie. Koniecznie zmień nazwy (tego psikusa lepiej nie rób na komputerze swojego taty!)

5. SZAŁ KOLORÓW



Nawet tak prosta rzecz, jak zmiana kolorów i czcionek pulpitu Windows może być niezapomnianym przeżyciem. Jest tylko jedna zasada: nowe kolory muszą być maksymalnie jaskrawe i kompletnie nie pasować do siebie. Po dokonaniu sabotażu wyłącz komputer, a następnie poczekaj, aż... jego właściciel włączy go i spróbuje pracować. Uwaga: odsuń się na bezpieczną odległość!

To oczywiście nie wszystkie żarty, jakie możesz urządzić znajomemu posiadaczowi komputera. Pamiętaj jednak, aby przy okazji swojej zabawy nie skasować żadnych plików ani nie rozregulować trwale systemu. Skutki takiego dowcipu mogą być bowiem dla ciebie bardzo przykre!

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! ODC. VIII

